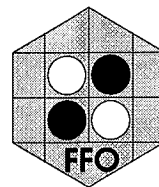


FFORUM



Le magazine de la Fédération Française d'Othello

AUTOMNE 2002

Magazine

Bruxelles 2002

Paris 2002

France 2002

Initiation

Les temps

Tactique

L'ouverture

Parties

Di Meglio - Nicolet

Histoire

Reversi en 1890

Informatique

Les interversions

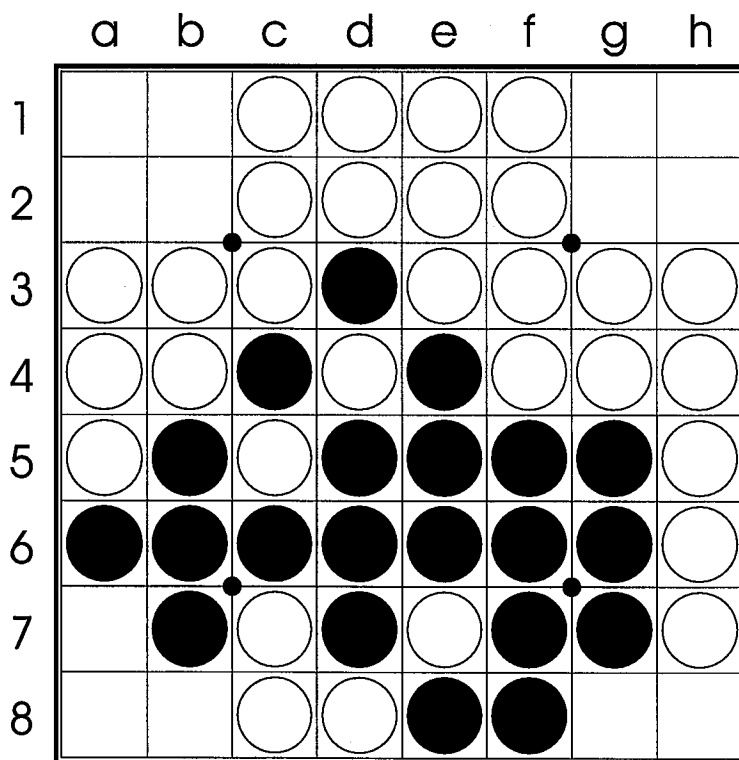
Problèmes

N° 66

5 euros

Deuxième titre de champion de France pour Caspard

Shaman s'impose à Paris, Kashiwabara remporte à nouveau le Grand Prix d'Europe



Blanc joue et gagne...

Édito...

Amis Othellistes, je vous souhaite le bonjour,

Pour vous consoler de la baisse de vos actions en bourse, ce numéro exceptionnel nous apporte, comme la madeleine bien connue, un parfum inoubliable de nostalgie en ce bas monde de technique effrénée (au fait, Kramnik a fait 4-4 contre Deep Fritz).

George, dans un article ancien mais toujours actuel (il suffit d'utiliser la dernière base), nous dévoile le secret de l'arche perdue des ouvertures.

Takuji nous enseigne encore et toujours à gagner du temps (qui perdu, se rattrape rarement).

Le revenant Fabrice (tiens, ça le fait aussi avec Halloween) nous démontre que, dans les vieux pots, la soupe reste digeste.

Simon et son ordinateur nous prouvent qu'une position peut être atteinte par (presque) n'importe quelle suite de coups !

Enfin (j'ai gardé également le meilleur pour la fin), Emmanuel nous apprend un nouveau piège (presque) imparable, j'ai nommé (roulement de tambour) le piège de « Berkeley » à côté duquel notre ami « Stoner » ne paraît plus aussi étonnant !

Pour le reste, rien que du classique. Un champion de France nouveau mais qui l'a déjà été. Des joueurs sur le net qui se révèlent de première force. Des problèmes remue-neurones de Frédéric. Comme disais je-ne-sais-plus-qui, ça s'en va et ça revient.

Amitiés Othellistiques
Sylvain Quin

PS : L'AGE a voté la modification de quelques articles des statuts de la FFO. Un compte rendu complet paraîtra dans un prochain numéro de Fforum.

			Noël	PrPar	IDF1	IDF2	Renn	IDF3	PrStr	PrVDA	IDF4	IDF5	Paris	CF02	Total	
Caspard	Emmanuel	F	144	200	75				140		140		0	200	899	
Tastet	Marc	F		140	200	140				170	55	55	60	0	820	
Nicolet	Stéphane	F	144								200	170	140	140	794	
Kashiwabara	Takuji	F		90			200		200	170			20	25	705	
Auzende	Frédéric	F	144	60	27			55			55	55		75	471	
Seknadjé	José	F	27		8	90		200	16		13	55	0	6	415	
Delaunay	Arnaud	F	27			60		140			0	170	0		397	
Quazzo	Claude	F			27	35	90	55			55	55	0	0	317	
Andriani	Bintsa	F					140		16	60					216	
Nicolet	Cassio	PG				200									200	
Shaman	David	US											200		200	
Scheidecker	Denis	F	8		140	35									183	
Margarit	Éric	F	27	35	27	10		55				10	0	0	164	
Poirier	Serge	F			75		44							40	159	
Lazard	Emmanuel	F		35					90				0	25	150	
Juhem	Phillipe	F							50				20	75	145	
Abe	Hiroyuki	F		20	8	20		55			20			6	129	
Cordy	Alexandre	F							16	90				6	112	
Dauba	Cédric	F	27		27						55		0	0	109	
Hidayat	Romy	INA											90		90	
Butin	Pierre	F	60											0	60	
Schmidt	Marcellus	D							50						50	
Di Meglio	Fabrice	F											18	20	6	44
Gélin	Gabriel	F					44							0	44	
Lang	Frédéric	F					44								44	
Bernou	Stéphan	F								40					40	
Van Egroo	Dominique	F						20			13		0		33	
Dorsimont	Guilain	F								30					30	
Eymard	Joël	F									5	18			23	
Ovion	Jacques	F	8					10				5			23	
Brightwell	Graham	GB											20		20	
de Graaf	Jan C.	NL											20		20	
Hoehne	Andreas	D											20		20	
Lanuit	Christophe	F							16						16	
Schernio	Dominique	F							16						16	
Forest	Julien	F					13								13	
Hervé	Jacqueline	F					13							0	13	
Molia	Charles	F					13								13	
Molia	Jean-Jacques	F					13								13	
Limousin	Éric	F						10							10	
Pons	Pascal	F						10							10	
Sarkissian	Jean-Paul	F												6	6	

Grand prix de France 2002

Comment faire pour marquer des points au Grand Prix de France ? C'est tout simple, il suffit de jouer dans les tournois et de terminer « dans les points ». En effet, à chaque tournoi, on attribue 200, 140, 90, 60, 40, 30, 20, 15, 10 et 5 points aux dix premiers. En cas d'ex aequo, on additionne les points des joueurs à égalité et on divise par le nombre de joueurs en arrondissant le cas échéant au point supérieur. Les six premiers joueurs humains français de la liste au 15 novembre disputeront la finale du Grand Prix.

Sommaire

- 2 ♦ **Grand Prix de France**
- 4 ♦ **Magazine**
- 9 ♦ **Problèmes et solutions**
- 10 ♦ **Initiation : les temps**
- 12 ♦ **Reversi en 1890**
- 16 ♦ **Initiation : jouer les ouvertures**
- 19 ♦ **Grand Prix C et Grand Prix d'Europe**
- 20 ♦ **Les interversions**
- 21 ♦ **Commentaire sur le solitaire**
- 22 ♦ **Di Meglio - Nicolet**
- 25 ♦ **Solitaire**
- 26 ♦ **Classement**
- 27 ♦ **Les clubs**
- 28 ♦ **Agenda**

Ont participé à ce numéro :

Frédéric AUZENDE

Emmanuel CASPARD

Fabrice DI MEGLIO

Takuji KASHIWABARA

Guillaume LARGOUNEZ

Emmanuel LAZARD

Stéphane NICOLET

George ORTIZ

Simon PINTA

Sylvain QUIN

Marc TASTET

Directeur de la publication :

Emmanuel CASPARD

Rédacteur en chef : *Sylvain QUIN*

Rédacteur en chef adjoint,
maquettiste : *Emmanuel LAZARD*

Secrétaire de rédaction :

Marc TASTET

Diagrammes :

Cassio par *Stéphane NICOLET*

Calcul du classement :

Jech par *Thierry BOUSCH*

Étiquettes : *Emmanuel LAZARD*

Composition du conseil de la FFO

Président : Emmanuel CASPARD
Trésorier : Stéphane NICOLET
Secrétaire : Serge POIRIER
Vice-président : Dominique SCHERNO
Vice-président : Dominique BÉTIN

Fédération Française d'Othello
BP 383, 75626 PARIS Cedex 13
© : 01 56 56 07 67

OTHELLO® est une marque déposée,
distribuée en France par
MATTEL France

La curiosité du trimestre

Les coins, cases privilégiées de l'othellier... Graal inaccessible en début de partie autour duquel le jeu se forme...

Bref, on ne peut pas imaginer une partie sans prendre les coins. Et pourtant, Bruno Causse a eu la surprise de voir apparaître la partie ci-contre lors d'un test de son programme Cyrano contre le programme Ajax.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1		55	36	47	44	21	48	
2	37	56	41	29	12	19	52	26
3	34	32	7	10	2	11	18	23
4	33	14	1			9	27	25
5	43	35	6			3	8	22
6	50	46	45	31	4	5	20	15
7	51	53	40	13	16	28	49	24
8		54	38	17	30	39	42	

Ajax 24-36 Cyrano

MAGAZINE

Tournoi international de Bruxelles (27 & 28/7/2002)

par Emmanuel Lazard

Pas d'envoyé spécial de *Fforum* pour la victoire de Takuji qui perpétue ainsi la tradition de victoire française en terre belge (au moins depuis 1998).

Classement final

1. Kashiwabara T. {F} 9/11 +2
2. Kortendijk A. {NL} 8 +0
3. Berg M. {D} 7 +2
4. Juhem P. {F} 7 +1
5. Höhne A. {D} 7
6. Cordy A. {F} 7
7. Berner J. {S} 7
8. Nicolet S. {F} 6
- Andriani B. {F} 6
- Hidayat R. {RI} 6
- Andriani S. {F} 6
- De Graaf J.C. {NL} 6
- De Lit P. {B} 6
14. v. d. Biggelaar N. {NL} 5,5
15. Hobo R. {NL} 5
- Meijer A. {NL} 5
- Dupont F. {B} 5
18. Veltman A. {NL} 4,5
19. In Het Zandt B. {NL} 4
- Hubbard G. {AUS} 4
- Seknadjé J. {F} 4
22. Arnold R. {GB} 3
- Diepenmaat J. {NL} 3
24. In Het Zandt P. {NL} 1

Finale 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	42	27	24	17	41	20	26	49
2	55	37	16	10	11	21	38	56
3	18	12	7	9	2	15	22	53
4	51	13	1	●	●	14	25	34
5	50	29	6	●	○	5	36	44
6	47	30	8	23	4	3	39	43
7	52	54	28	19	40	45	48	46
8	59	60	31	33	32	35	58	57

Kashiwabara 37-27 Kortendijk

Finale 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	54	53	33	19	27	18	29	51
2	44	52	14	10	11	28	60	36
3	16	12	7	9	2	22	35	30
4	41	13	1	○	●	20	24	25
5	34	31	6	●	○	5	23	32
6	39	21	8	17	4	3	26	50
7	42	55	40	15	43	49	57	37
8	56	48	47	38	45	46	58	59

Kortendijk 23-41 Kashiwabara

Finale 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	57	60	21	24	25	32	33	49
2	54	59	58	14	13	17	48	50
3	55	20	19	9	2	8	15	16
4	35	12	1	○	●	5	10	34
5	36	30	6	●	○	3	23	31
6	37	27	38	11	4	18	22	26
7	47	46	53	7	29	28	45	56
8	51	52	40	41	43	42	39	44

Berg 45-19 Juhem

Finale 2

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	47	48	18	39	37	38	57	58
2	13	44	17	14	20	22	60	59
3	8	6	2	3	21	31	41	33
4	11	5	1	○	●	24	40	32
5	42	7	4	●	○	19	26	29
6	12	9	10	15	16	25	36	35
7	43	46	28	45	27	23	54	56
8	51	49	50	52	30	34	53	55

Juhem 33-31 Berg

Tournoi international de Paris (31/8 & 1/9/2002)

par Emmanuel Caspard

Après deux ans passés dans le 9^e arrondissement, le tournoi de Paris reprenait cette année ses quartiers dans le 15^e, rue Lecourbe cette fois, dans les locaux du club de bridge du coin, dont le petit cousin de l'oncle par alliance d'une très bonne amie de Frédérique, la femme de Marc Tastet, connaît bien le responsable (si j'ai bien compris). En tout cas merci à Marc de nous avoir déniché cette salle très agréable, spacieuse et suffisamment éloignée de la rue pour être aussi calme que pouvaient le souhaiter les quelques 40 participants de cette édition. Merci aussi à lui pour avoir assuré de main de maître l'organisation du tournoi.

L'affluence, une des plus importantes de ces dernières années, était

en grande partie due à la délégation hollandaise, venue en force sous la houlette de l'inépuisable Jan de Graaf affronter la plupart des meilleurs joueurs français, ainsi que les désormais incontournables Romy Hidayat et Andreas Höhne, venus d'Allemagne sans Matthias Berg, et quelques anciens comme David Shaman, Graham Brightwell. Michel Busuttil faisait à cette occasion son grand retour après de longues années d'interruption. De leur côté, Éric Margarit, Arnaud Delaunay, François Jacquet, Claude Quazzo, Cédric Dauba, Thierry Lévy-Abégnoli et Sébastien Barre ont montré que la génération montante française, même si moins nombreuse, n'avait rien à envier en qualité à la jeune garde

néerlandaise des Arnoud Meijer, Anne Veltman, Leon Kamphuis, Rudi van der Graaf, Huub Rutte, Hein et Suzanne van Winkel et Sandra Vieveen. On signalera en particulier l'excellente perf de Sébastien qui, pour son premier tournoi, s'offrira notamment le scalp d'Andreas Höhne et terminera fort bien classé, même s'il laissera filer le titre du meilleur débutant. À ce sujet j'avoue avoir été impressionné par le niveau de beaucoup des joueurs classés dans cette catégorie et des parties du dimanche après-midi, notamment, ce qui est de bon augure pour l'avenir d'Othello aux Pays-Bas et en France.

Au final un tournoi très agréable, une belle victoire (encore une) de

David Shaman et la seconde et dernière pour Anne Veltman dans la catégorie débutants, à laquelle il n'appartiendra plus dorénavant.

Et je ne voudrais pas terminer sans remercier les membres du club de bridge de nous avoir gentiment accueillis chez eux. Les relations franco-néerlandaises ont d'ailleurs été grandement renforcées au bar du club dans des exercices répétés de traduction autour de quelques bières... Interro l'année prochaine !

- 35. Busuttill M. {F} 3,5
- 36. Rutte H {NL} 2
- van Winkel H. {NL} 2
- 38. Vieveen S. {NL} 0

a b c d e f g h

1	59	57	28	30	45	37	46	55
2	60	56	22	21	29	26	58	34
3	17	19	10	9	2	6	35	31
4	23	8	1	●	●	3	15	16
5	18	20	4	●	●	12	13	33
6	25	11	24	5	7	36	14	32
7	50	54	39	27	38	42	49	53
8	51	44	43	40	47	41	48	52

Barre 46-18 Juhem

Finale 1

a b c d e f g h

1	49	50	37	33	34	35	59	56
2	32	48	24	19	28	15	60	55
3	13	25	7	18	2	45	44	42
4	14	8	1	●	●	21	17	43
5	30	11	6	●	●	5	16	40
6	12	46	10	9	4	3	23	26
7	51	47	31	22	27	20	57	58
8	52	53	29	36	39	38	41	54

Nicolet 23-41 Shaman

- Classement final**
- 1. Shaman D. {NL} 9/11 +2
 - 2. Nicolet S. {F} 9 +0
 - 3. Hidayat R. {RI} 7,5 +2
 - 4. Tastet M. {F} 7,5 +0
 - 5. Höhne A. {D} 7
 - Kashiwabara T. {F} 7
 - Brightwell G. {GB} 7
 - Di Meglio F. {F} 7
 - De Graaf J.C. {NL} 7
 - Juhem P. {F} 7
 - 11. Caspard E. {F} 6,5
 - Berner J. {S} 6,5
 - Dauba C. {F} 6,5
 - 14. Meijer A. {NL} 6
 - Lazard E. {F} 6
 - Jacquet F. {F} 6
 - Hobo R. {NL} 6
 - Delaunay A. {F} 6
 - Jongkind R. {NL} 6
 - 20. Barre S. {F} 5
 - Hubbard G. {AUS} 5
 - Liang Y. {F} 5
 - Diepenmaat J. {NL} 5
 - Arnold R. {GB} 5
 - Kamphuis L. {NL} 5
 - Lévy-Abégnoli T. {F} 5
 - Veltman A. {NL} 5
 - Quazzo C. {F} 5
 - Margarit E. {F} 5
 - 30. Van Egroo D. {F} 4,5
 - Seknadje J. {F} 4,5
 - 32. van der Graaf R. {NL} 4
 - van Winkel S. {NL} 4
 - Zeau P. {F} 4

a b c d e f g h

1	48	52	51	33	29	30	44	43
2	45	50	23	31	32	20	34	25
3	39	42	28	12	2	13	19	22
4	47	36	1	●	●	7	18	24
5	40	41	6	●	●	5	10	15
6	53	54	27	11	4	3	8	17
7	55	56	60	21	16	9	46	49
8	59	58	26	35	14	37	38	57

Höhne 18-46 Barre

Finale 2

a b c d e f g h

1	57	42	41	38	39	40	53	52
2	30	58	34	35	37	32	47	51
3	29	27	26	5	2	9	44	45
4	12	28	1	●	●	20	33	50
5	18	11	6	●	●	3	10	46
6	59	17	8	7	4	13	36	49
7	31	54	16	15	14	19	43	48
8	60	25	22	21	24	23	55	56

Shaman 47-17 Nicolet

a b c d e f g h

1	40	49	16	18	26	21	32	39
2	33	52	14	15	17	23	36	60
3	35	29	24	5	2	12	22	31
4	30	20	1	●	●	10	25	53
5	42	13	6	●	●	3	19	44
6	41	28	8	7	4	9	48	47
7	46	43	27	45	11	51	57	58
8	50	38	37	34	56	55	54	59

Shaman 18-46 Kashiwabara

Finale débutants

a b c d e f g h

1	52	47	44	45	48	49	50	46
2	30	53	40	41	43	42	31	51
3	29	9	2	3	15	14	18	22
4	26	7	1	●	●	6	17	23
5	28	13	4	●	●	11	21	24
6	60	8	10	5	12	16	19	20
7	33	59	38	25	27	32	54	57
8	58	37	36	34	35	39	55	56

Barre 28-36 Veltman

Sélections régionales du championnat de France

- Cannes (3/03/02)**
- 1. Bertrand Alexandre 5/5
 - 2. Christophe Retière 4
 - 3. Olivier Driguez 3
 - 4. Jean-Marie Retière 3
 - 5. Chantal Laurent 3
 - 6. Marie Vaudor 3
 - 7. Maxime Alexandre 3
 - 8. Isabelle Giuge 2
 - 9. Jean-Marc Chacon 1
 - 10. Brenda Deyanira 1
 - 11. Manon Driguez 1
 - 12. Laura Driguez 1

- Grenoble (20/04/02)**
- 1. Pierre Butin 5/5
 - 2. Antoine Leclerc 4
 - 3. Jérôme Carre 3
 - 4. Stéphane Michel 3
 - 5. Nathaniel Carre 3
 - 6. Sylvie Lanovaz 2
 - 7. Élise Leclerc 2
 - 8. Marie-Christine Torri 2
 - 9. Maureen Peillon 1
- Bordeaux (12/05/02)**
- 1. David Sahli 5/6

- 2. Jean-Luc Basso 3
 - 3. Didier Aleaume 2
 - 4. Emmanuel Saint-Jours 2
- La Roche-sur-Foron (25/05/02)**
- 1. Stéphane Michel 4
 - 2. Nathaniel Carré 4
 - 3. Sylvia Lanovaz 4
 - 4. Jérôme Carré 3
 - 5. Miloud Khechab 3
 - 6. Mustapha Nader 3
 - 7. Murat Savas 2
 - 8. Emmanuel Fourré 2

⑥

9. Raphaële Fourré	2
10. Salih Founti	2
11. Sofiane Khachab	1

Villeurbanne (25/05/02)

1. Sophie Fueyo	4/5
2. Jean-Paul Sarkissian	4
3. Guillaume Largounez	3
4. Hélène Néron-Bancel	2
5. Michel Colmard	2

Colombes (25/05/02)

1. Cédric Dauba	5/5
2. Stéphane Nicolet	4
3. Jacques Ovion	3
4. Mickaël Quenault	2
5. Arnaud Gervais	1
6. Pressana Nadesalingam	0

Rennes (26/05/02)

1. Claude Quazzo	7/7
2. Serge Poirier	6
3. Gabriel Gélin	5
4. Jacqueline Hervé	4
5. Laurent Denis	3
6. Cynthia Gourrier	2
7. Thibault Poirier	1

Lyon (1/06/02)

1. Jean-Paul Sarkissian	5/5
2. Guillaume Largounez	4
3. Hélène Néron-Bancel	3
4. Stéphane Michel	3
5. Gabriel Gélin	3
6. Serge Prost	3
7. Cécile Cabailot	2
8. Louis Marceau	2
9. Romuald Cruzy	2
10. Laurence Muet	2
11. Paul Reynier	1
12. Denis L'Hérisson	0

Paris (8/06/02)

1. Hiroyuki Abe	4/5
2. Arnaud Delaunay	3
3. José Seknadjé	3
4. Fabrice Di Meglio	2,5
5. Dominique Van Egroo	2,5
6. Éric Margarit	2
7. Jacques Ovion	0

Taverny (22/06/02)

1. Olivier Binet	4,5/5
2. Etienne Cochelin	4
3. Julien Razananjariny	3
4. Nicolas Pottier	3

5. Fabien Boudzy	3
6. Antonin Muller	2
7. Julia Guillon	1,5
8. Mickaël Djoudi	1
9. Amandine Pottier	1
10. Arnaud Faure	1

Le Rheu - Junior (26/06/02)

1. Maxence Pierrat	4,5/5
2. Mélody Pierrat	4
3. Sarah Diane	4
4. François Van Laeys	3,5
5. Florian Aubree	3
6. Valentin Baudais	3
7. Emmanuelle Gallien	3
8. Thibault Poirier	3
9. Sabrina Leborgne	2,5
10. Julie Benard	2,5
11. Maxime Metayer	2
12. Marielle Hercouet	2
13. Bastien Hercouet	2
14. Mathilde Fichet	2
15. Thomas Breheret	2
16. Benjamin Joly	1
17. Camille Dussaucy	1
18. Anne Van Laeys	1
19. Claire Corlay	1

Championnats de France 2002 (28 & 29/9/2002)

par Emmanuel Caspard

Ce sont 26 adultes et 13 jeunes de moins de 18 ans qui se sont retrouvés dans la grande salle de la Maison de quartier Pasteur à Villeneuve-d'Ascq pour disputer ces championnats de France 2002. Si la participation adulte est remontée après les 20 joueurs de l'an dernier, on peut regretter que le nombre de juniors soit en légère baisse. Donc, même si des progrès ont été accomplis, je crois, cette année, dans l'organisation générale des sélections et de l'appel des joueurs, du travail reste à faire. Mais ce sujet devrait être développé dans un prochain numéro de *Fforum*, dans le compte rendu de l'AG qui a eu lieu le samedi soir et je ne m'attarderai donc pas.

Le championnat de France est habituellement l'occasion de rencontrer des joueurs que l'on ne voit pas souvent et l'édition 2002 n'a pas dérogré à la règle : nous avons ainsi eu le plaisir de faire la connaissance de Serge Benoît, venu de Clermont-Ferrand, et de Sylvia Lanovaz, nouvelle responsable du club de La Roche-sur-Foron. David Nguyen, finaliste malheureux du premier championnat des moins de 18 ans en 2000 contre l'intouchable Corentin Ratonnat, participait à son premier cham-

pionnat senior. C'était également la première participation pour Éric Margarit, Claude Quazzo, Cédric Dauba et Pierre Butin. Nous avons aussi retrouvé Éric Decoeyère, l'un des plus anciens joueurs français (il a même commencé avant Emmanuel Lazard, c'est vous dire), Jean-Paul Sarkissian et Guillaume Largounez, montés de Lyon, le club de Grenoble au grand complet et l'indéboulonnable équipe bretonne, qui accompagnait pour l'occasion la relève locale. Enfin, Alexandre Cordy était venu en voisin de Bruxelles, tandis que Fabrice Di Meglio faisait son retour au championnat de France après de longues années d'absence.

Du côté des moins de 18 ans, une grosse équipe albertivillarienne, toujours menée de main de maître par Jacques Barot, venait compléter les Rennais et les joueurs de Colombes ou assimilés, accompagnés par David Nguyen.

Que retiendra-t-on de ce championnat senior ? Les belles performances de Frédéric Auzende et Serge Poirier, qui terminent tous les deux devant 4 des 7 Grands-Maîtres présents, excusez du peu. Frédéric regrettera de s'être réveillé un peu tard : à 4/7 le premier soir, il rem-

portera ses quatre parties du dimanche matin contre, successivement, Marc Tastet, Philippe Juhem, Serge Poirier et Emmanuel Lazard, une promenade de santé... Mais la dernière victoire de Stéphane contre Marc place le premier un demi-point devant, et de toute façon Philippe était largement devant au départage. Quant à Serge, il bat son record avec 7/11 et avoue, je cite de mémoire, « qu'au bout de 15 ans, [il] commence à comprendre un peu ce qui se passe dans ce jeu ». Il nous en voit ravis, et cela montre aux jeunes joueurs qu'il faut avoir de la persévérance.

Jean-Paul Sarkissian fait un bon tournoi, comme d'habitude, s'offrant au passage les scalps d'Alex et de Marc. On attendait sans doute mieux de Fabrice après son tournoi de Paris, mais il fait un tournoi irrégulier, en se faisant notamment un peu bêtement bétonner contre Éric Margarit qui lui laisse quand même 10 pions.

Marc, alias « 50% des champions du monde français », fait un des plus mauvais tournois de sa carrière et termine avec moins de la moitié des points. Son analyse à chaud : « en général je gagne la plupart des parties dans lesquelles j'ai un coup ga-

gnant après le coup 40, là j'ai perdu presque toutes les parties dans lesquelles mon adversaire a eu un coup gagnant au même niveau... ». Gageons qu'il aura redonné le bon signe à sa fonction de finale pour le championnat du Monde.

Claude Quazzo fait un bon premier championnat, dans lequel il aura eu de bonnes positions contre Takuji, Marc et moi, au moins, avant de laisser filer les parties. Cédric a de quoi être un peu déçu puisqu'il termine à 5 en ayant battu Alex, Pierre, Frédéric et en ayant perdu sur le plus petit score contre Manu Lazard, mais sa défaite contre David lui coûte cher. Ce dernier fait d'ailleurs un bon tournoi avec 5 victoires. Éric est un peu à la traîne avec 4/11 malgré de bonnes parties contre Cédric et Fabrice notamment, mais sa défaite 0-64 de la dernière ronde contre David (encore lui) ne lui rend pas justice. Pour tous ces joueurs, un petit gain en régularité devrait améliorer très rapidement leurs performance.

Pour son retour, Éric Decoeyère montre qu'il sait toujours retourner les pions et ne démerite pas face aux petits jeunes qui montent. De son côté, Serge Benoît fait un bon premier tournoi. Et ce fut un plaisir de discuter de sa vision encore extérieure (plus pour longtemps, espérons-le) du petit monde de la FFO lors du repas du samedi soir. Enfin, Sylvia Lanovaz ne remporte aucune partie malgré plusieurs positions serrées : souhaitons que cela lui donne encore plus de motivation pour animer son club et revenir plus affûtée l'année prochaine.

Au final, un tournoi assez serré, comme le montre le classement : pas moins de 14 joueurs entre 5 et 6 points.

À l'image des années précédentes, le tournoi junior fut un peu à sens unique : les deux finalistes, Patrick Jamet (« découvert » sur ZoneJeux par Arnaud Delaunay) et Quentin Riché, remportent toutes leurs parties, le second ne perdant que contre le premier. Ils repoussent leurs deux plus proches poursuivants, Thibault Bouclier et Cynthia Gourrier, à deux points. Thibault Poirier fait moins bien que son papa et ne termine que cinquième ex aequo, mais il a encore le temps de progresser et un excellent professeur à domicile. L'équipe d'Aubervilliers, venue en force, ne parvient pas à accrocher les premières places : ce n'est que partie remise !

La finale est plus serrée que pour les deux premières éditions et se joue en trois parties. Mais Patrick montre qu'il est le plus fort en ce moment. À 14 ans, on ne peut que lui souhaiter de remporter d'autres titres avant de venir se frotter au championnat des « vieux ». Mais il fait déjà le forcing auprès de ses parents pour venir faire des tournois régulièrement : il ira loin, c'est sûr.

Je voudrais encore une fois souligner l'excellent accueil que nous ont réservé Guilain Dorsimont et l'équipe de l'association IGOR, et les remercier spécialement pour le pot bien sympathique du samedi soir, les boissons et gâteaux mis à disposition pendant le tournoi, les sandwiches du dimanche qui ont dépanné beaucoup de joueurs, et j'en oublie sûrement (oui, par exemple les navettes en voiture entre les hôtels, la salle et la station de métro, et l'envoi de la liste des hôtels avant le championnat, bien pratique). Un grand merci à eux et rendez-vous l'an prochain puisque l'idée d'une manifestation commune a été lancée pour fêter les 10 ans d'IGOR et les 20 ans de la FFO.

Classement final (open)

1. Caspard Emmanuel 10,5/11 +2
2. Nicolet Stéphane 8,5 +1
3. Juhem Philippe 8
- Auzende Frédéric 8
5. Poirier Serge 7
6. Lazard Emmanuel 6,5
- Kashiwabara Takuji 6,5
8. Sarkissian Jean-Paul 6
- Abe Hiroyuki 6
- Di Meglio Fabrice 6
- Seknadjé José 6
13. Tastet Marc 5
- Quazzo Claude 5
- Decoeyère Éric 5
- Dauba Cédric 5
- Butin Pierre 5
- Nguyen David 5
- Michel Stéphane 5
- Largounez Guillaume 5
- Gélin Gabriel 5
22. Margarit Éric 4
- Benoît Serge 4
24. Hervé Jacqueline 3
25. Torri Marie-Christine 1
26. Lanovaz Sylvia 1

Classement final (juniors)

1. Jamet Patrick 8/8 +2
2. Riche Quentin 7 +1
3. Bouclier Thibault 5
- Gourrier Cynthia 5
5. Benard Julie 4,5
6. Sackho Moussa 4
- Sahna Alhousseny 4

- | | |
|------------------------|-----|
| Poirier Thibault | 4 |
| Leborgne Sabrina | 4 |
| 10. Dansokho Fatoumata | 3,5 |
| Fofana Youma | 3,5 |
| 12. Yang Junju | 2 |
| 13. Sissoko Atine | 1,5 |

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	40	27	26	13	39	34	38	59
2	41	42	14	8	7	11	51	49
3	28	15	2	3	6	12	25	58
4	24	5	1			9	46	44
5	35	16	4			10	32	37
6	19	18	17	30	29	33	31	48
7	36	45	20	47	52	55	56	50
8	43	23	22	21	54	53	60	57

Michel 36-28 Butin

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	56	48	32	43	40	41	44	60
2	37	49	31	39	11	30	57	34
3	26	18	22	13	2	12	16	17
4	28	25	1			7	14	15
5	36	27	6			5	8	19
6	29	33	21	23	4	3	9	20
7	52	46	35	24	38	10	45	59
8	51	42	53	54	50	55	47	58

Di Meglio 38-26 Sarkissian

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	45	46	29	17	39	28	41	50
2	40	42	14	10	11	30	47	58
3	27	12	7	9	2	25	43	44
4	37	36	1			24	26	57
5	38	35	6			5	48	51
6	34	33	8	15	4	3	32	52
7	49	60	19	13	16	20	54	53
8	59	31	22	18	21	23	56	55

Lazard 24-40 Poirier S.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	35	15	14	12	13	49	36	53
2	28	32	10	9	7	33	52	57
3	30	8	2	3	6	34	58	50
4	27	5	1			39	42	47
5	29	11	4			37	38	48
6	16	18	17	19	22	46	51	54
7	41	31	21	20	40	45	55	56
8	44	24	25	23	26	43	59	60

Dauba 39-25 Cordy

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	51	26	25	22	23	24	30	53
2	48	49	18	15	17	27	52	35
3	39	36	13	14	2	8	19	34
4	47	37	1			3	10	21
5	38	40	4			6	12	32
6	46	41	11	9	5	7	45	31
7	55	50	29	28	20	16	54	59
8	56	57	42	43	33	44	58	60

Sarkissian 46-18 Tastet

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	45	48	39	41	55	54	53	52
2	27	44	14	10	11	43	51	50
3	16	12	7	9	2	46	47	49
4	23	13	1			18	32	36
5	28	21	6			5	20	31
6	26	19	8	17	4	3	37	34
7	29	56	24	15	25	33	57	38
8	60	42	35	22	40	30	58	59

Caspard 32-32 Lazard

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	59	60	35	36	38	37	53	54
2	41	40	34	29	25	31	58	57
3	19	21	10	9	2	6	15	18
4	28	8	1			3	17	24
5	30	22	4			12	13	23
6	33	11	27	5	7	16	14	20
7	50	42	26	32	45	47	52	56
8	49	46	39	44	43	48	51	55

Lazard 33-31 Juhem

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	40	39	32	36	42	43	44	57
2	20	41	13	7	14	17	53	58
3	19	8	2	3	6	15	31	54
4	12	5	1			9	18	47
5	22	21	4			10	46	35
6	23	25	11	16	29	34	48	50
7	24	45	26	28	27	56	51	49
8	59	60	38	33	37	30	55	52

Di Meglio 10-54 Margarit

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	42	29	30	41	24	26	35	36
2	28	31	10	23	21	22	37	38
3	13	15	16	9	2	6	32	39
4	27	12	1			3	25	40
5	20	11	4			44	46	34
6	18	33	8	5	7	54	45	47
7	50	43	19	14	58	56	55	48
8	57	53	17	52	51	59	60	49

Seknadjé 6-58 Caspard

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	59	60	20	18	34	33	40	56
2	35	41	11	10	13	24	55	54
3	25	30	7	9	2	16	15	53
4	42	12	1			14	17	52
5	26	23	6			5	46	47
6	32	21	8	19	4	3	51	50
7	43	57	22	27	29	39	45	49
8	58	38	37	28	31	36	44	48

Largounez 21-43 Poirier S.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	59	58	21	46	35	34	47	48
2	22	53	16	12	31	36	43	42
3	18	19	13	11	2	32	37	38
4	15	10	1			3	33	39
5	14	7	4			9	41	40
6	20	27	17	6	5	8	45	44
7	30	52	24	25	28	23	57	50
8	60	56	29	49	26	51	54	55

Lanovaz 31-33 Gélin

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	51	52	41	38	40	43	55	54
2	35	50	20	19	15	42	53	56
3	30	28	7	18	2	13	14	17
4	29	24	1			21	31	39
5	34	25	6			5	8	46
6	33	32	11	22	4	3	12	49
7	59	57	23	10	26	9	47	45
8	58	44	37	27	36	16	48	60

Juhem 35-29 Nicolet

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	29	33	32	26	19	59	58	56
2	60	24	15	7	14	31	57	37
3	13	18	2	3	6	17	34	36
4	23	12	1			28	38	35
5	22	10	4			30	46	39
6	11	9	20	5	8	27	45	47
7	53	44	21	16	40	42	54	55
8	49	52	51	48	25	41	43	50

Benoit 13-51 Butin

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	57	59	24	39	15	18	19	38
2	58	56	42	11	10	12	40	29
3	54	50	8	9	2	6	26	28
4	53	52	1			3	30	27
5	55	45	4			13	33	31
6	60	48	14	5	7	21	32	36
7	49	51	17	16	22	20	34	43
8	47	44	46	35	25	23	41	37

Nguyen 33-31 Dauba

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	48	28	24	33	19	34	26	60
2	49	37	25	17	18	15	59	43
3	36	23	2	3	12	16	31	54
4	14	7	1			6	29	42
5	21	9	4			11	27	41
6	22	8	10	5	39	50	20	40
7	53	51	30	13	38	46	57	55
8	52	47	35	44	32	45	56	58

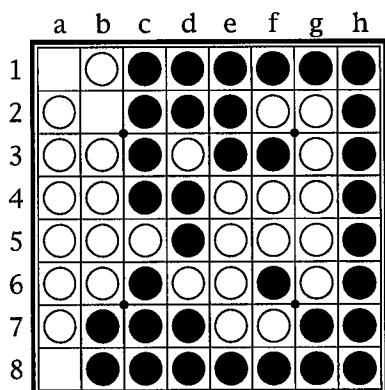
Poirier S. 27-37 Auzende

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	57	43	40	42	41	44	45	53
2	16	56	7	6	13	30	50	52
3	15	20	2	3	17	28	33	31
4	8	5	1			12	25	26
5	47	18	4			10	34	29
6	21	24	19	11	9	32	27	35
7	48	60	23	22	38	14	46	55
8	59	58	36	51	39	37	54	49

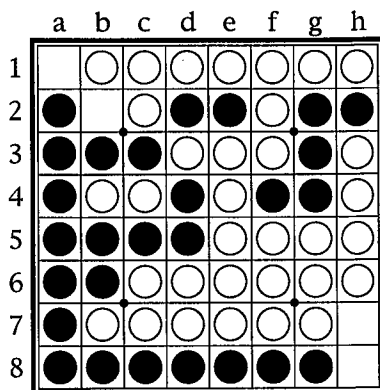
Sarkissian 54-10 Cordy

Problèmes

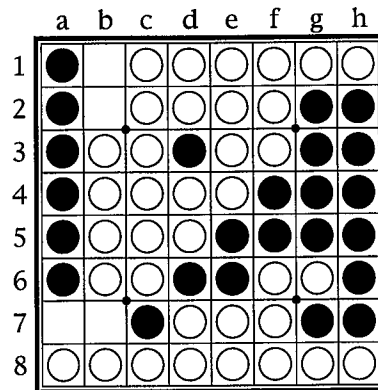
par Frédéric Auzende



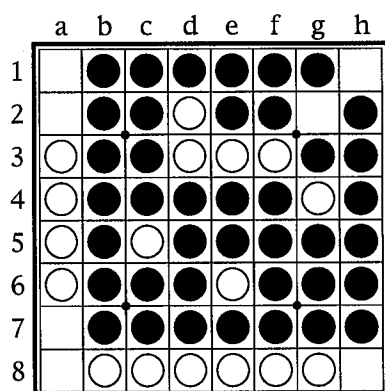
1. Blanc joue et annule



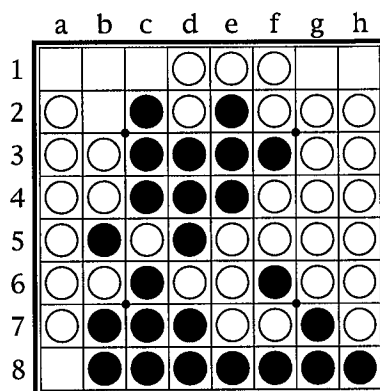
2. Noir joue et gagne



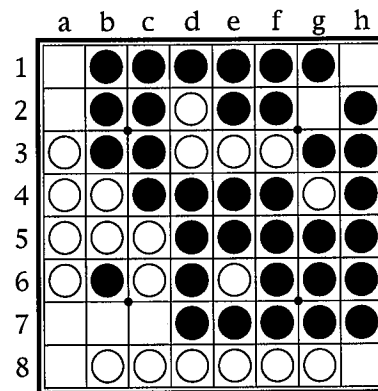
3. Noir joue et annule



4. Blanc joue et gagne



5. Blanc joue et annule



6. Blanc joue et gagne

Solutions

1. Ici, il vaut mieux sacrifier la parité au nord-ouest en commençant par 58.b2 : Blanc sacrifie certes quelques pions sur la diagonale, mais il retourne ainsi le prébord nord et protège le prébord ouest, ce qui gagne plus de pions (comptez pour vérifier). La bonne suite est donc 58.b2 a1 a8 32-32.

2. D'abord, il est clair qu'au sud-est, il vaut mieux jouer en h7 (pour récupérer le prébord sud) qu'en h8. Prendre le coin ne sert ici à rien : cela ne sauve même pas la diagonale, que Blanc récupère sur la suite 57.h8 h7 b2 a1 (27-37). Maintenant, si on veut que le coup en h7 retourne aussi des pions en diagonale, il faut commencer par la paire 57.b2 a1 (le pion c2 est alors noir) suivie de 59.h7 h8 et Noir gagne 34-30. Toutes les autres suites perdent.

3. Il y a deux plans possibles, retourner le prébord nord avec la paire 57.b2 b1, suivie de 59.a7 b7 (29-35) ou mieux 59.b7 a7 (31-33) ; ou le prébord ouest en plaçant d'abord un pion noir en b1, ce qui permet en-

suite de retourner aussi des pions sur la grande diagonale (sur la suite 57.b1 b2 b7 a7 32-32). Notons que Blanc perd s'il répond 58.b7 (pour conserver le prébord ouest), car Noir joue alors les deux derniers coups (59.b2 ps a7 36-28).

4. Le plus naturel est ici d'essayer d'arnaquer Noir au sud-ouest avec 54.a7 (qui ne retourne rien sur le prébord sud, en particulier pas le pion b7), mais le problème est qu'après 55.g2, Noir contrôle la diagonale... Pourtant Blanc n'a pas le choix : sur le seul autre coup raisonnable (a8), Noir répond en a7 et Blanc est obligé de jouer en premier dans les deux trous au nord, cédant ainsi les deux coins, trois bords et la partie. Regardons donc ce qui se passe après 54.a7 g2. En fait, Blanc est largement gagnant : avec 56.a2, il recoupe alors la diagonale a8-h1, certes en sacrifiant le coin a1, mais cette perte est largement compensée par le gain de la diagonale et du bord est après la prise des coins a8 et h1. Sur 57.a1 a8 ps h1 ps h8, Blanc l'emporte 27-37.

5. Si Blanc prend tout de suite le coin a8, il contrôle la diagonale et se fait arnaquer (Noir répond en h1 sans rien retourner en diagonale, Blanc n'a donc pas accès en g1 où Noir pourra jouer tranquillement). Si pour éviter cela, il joue 54.c1, Noir sacrifie au nord-ouest en jouant la séquence 55.b1 a1 b2 et Blanc est forcé de prendre en a8, se faisant de nouveau arnaquer. Enfin, 54.b2 donne beaucoup trop. Le seul moyen pour Blanc de s'en sortir est de recouper tout de suite la diagonale, réduisant ainsi à néant les risques d'arnaque. Pour cela, un seul coup : 54.b1. Noir n'est pas obligé de répondre tout de suite en c1 : il vaut mieux prendre le coin actif en jouant 55.h1 g1 c1 et on se retrouve dans la situation du diagramme 1, à ceci près que le pion b5 est noir, ce qui change la suite optimale, qui est alors (comptez pour vérifier) 58.a8 b2 a1 32-32.

6. Il ne faut surtout pas jouer 52.a7?? qui perd 50-14 (après 53.c7 b7, Noir passe et Blanc doit tout donner : 55.g2 ps a2 a1 ps a8 ps h8 ps h1) ; ni

52.c7? qui après la séquence 53.a7! a8 b7 permettant à Noir de gagner un temps, aboutit à un résultat semblable (quoique un peu moins catastrophique). Mais comment trouver un coup qui ne donne pas tout? Il faudrait recouper la diagonale b2-g7.

Pour cela, un seul moyen : il faut jouer en c7 en s'arrangeant pour retourner en diagonale. Il faut d'abord blanchir le pion g3. Seule solution : commencer par 52.g2 ! Noir ne peut pas répondre en c7 car il se ferait alors contrôler la diagonale

(ce n'est pas rédhibitoire mais Blanc gagne après 53.c7 b7 a7 a8 ps a2 a1). La réponse 53.h1 est donc forcée, puis vient 54.c7 (objectif atteint) a7 (sur 55.b7, Noir contrôle le prébord et se fait arnaquer) a8 b7 a2 a1 h8 (ou 58.h8 ps a2 a1) 31-33.

Initiation Les temps

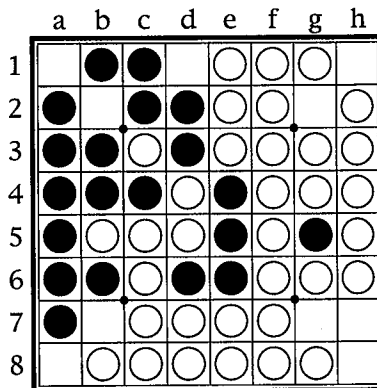
par Takuji Kashiwabara

Comment gagne-t-on à Othello ? Pour mieux y jouer, une réflexion sur cette question, pourtant banale en apparence, pourrait s'avérer fructueuse. Si vous avez un peu d'expérience, ou si vous avez lu « *À la découverte d'Othello* », vous savez que prendre des coins, puis jouer autour pour faire des pions définitifs, ça vous apporte un gros avantage. Et bien sûr, pour que vous puissiez prendre un coin, il faudra que votre adversaire joue sur une des cases adjacentes d'une certaine façon (et encore, ce coup de votre adversaire peut être « un bon sacrifice »).

Tout cela veut dire que l'on ne gagne pas en jouant de bons coups, mais on perd en jouant de mauvais coups. C'est un peu comme la roulette russe. Pour rendre la comparaison plus précise, imaginons sa variante à plusieurs revolvers. Ils sont très peu chargés, la plupart des cartouches sont vides. À tour de rôle, chacun des antagonistes en choisit un selon une certaine règle, le pointe vers lui-même, et tire.

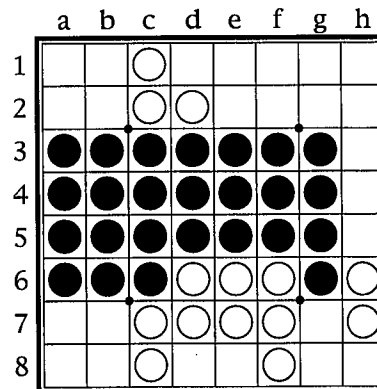
Comment survivre en pareille circonstance ? Déjà, il faut commencer par comprendre que l'arme est pointée vers vous, et non vers votre adversaire pendant votre tour (la compréhension de la nature du jeu). Puis, repérer l'endroit où il y a des balles (la reconnaissance des coups « suicidaires » (même forcés)) constitue un grand pas vers le progrès. Déjà ça vous évite de vous suicider quand vous n'y êtes pas obligé, et vous avez un avantage vis-à-vis de ceux qui peuvent se suicider inconsciemment. Mais pour améliorer vraiment vos chances, il serait utile de savoir enlever en douce une des balles qui vous seraient destinées, pour que celui d'en face se suicide avant vous. Regardons le diagramme 1. Vous avez les noirs, et c'est votre tour. En apparence, partout il n'y a que de mauvais coups à jouer. Quel que soit votre coup, votre

adversaire prendra un coin, ce qui lui permettra de stabiliser un ou deux bords, puis d'arriver à un autre coin...



1. Noir doit jouer

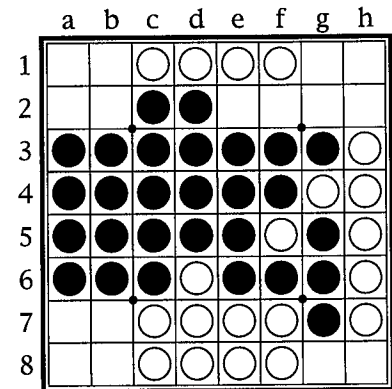
Mais si c'était à lui de jouer ? C'est pareil, lui non plus n'a que des mauvais coups. Ainsi vous pouvez vous en sortir en jouant la séquence h7 h8 g7. Vous jouez un coup de plus que votre adversaire en bas à droite, et c'est maintenant lui qui doit choisir parmi les options peu opportunes. Rappelons que l'on dit que vous avez *gagné un temps* en bas à droite dans cette circonstance.



2. Blanc doit jouer

Bien entendu, l'essentiel est que votre adversaire se tire le coup fatal avant vous. Ainsi vous pouvez également envisager de charger une des cartouches avec une balle qui lui sera

destinée. Regardons maintenant le diagramme 2. Blanc a huit coups légaux dont quatre raisonnables à première vue, et si c'était à Noir de jouer, lui aussi il aurait huit coups légaux dont quatre apparemment pas mauvais. Une position équilibrée ? On poursuit la partie probablement par : h5 e8 d8 e1 h4 d1 f1 g7 h3, ce qui nous fait arriver au diag 2'.



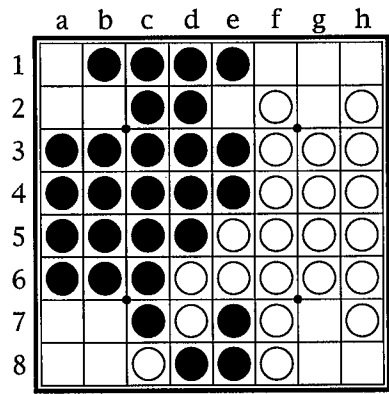
2'. Noir est mort

Noir est sûr de perdre h8, et Noir devra déjà sacrifier a8 aussi. Que s'est-il passé ? Blanc a joué trois coups à droite sans que Noir puisse y répondre (il a gagné trois temps) tandis que Noir n'a joué que deux coups en haut laissant Blanc y jouer un coup (il a donc gagné un temps) et que les deux joueurs ont joué un coup chacun en bas. Au total, Blanc a gagné deux temps.

Voici une autre façon de continuer : h5 e8 h4 d8 h3 e1 h2 d1 f2 b1 (diag. 2"). Dans cette position, la partie est loin d'être terminée. Ici Blanc a gagné quatre temps à droite, mais il a laissé gagner Noir cinq temps en bas et en haut, du coup c'est Blanc qui est obligé d'ouvrir le jeu. **Moralité : un temps adverse supprimé vaut un temps gagné.**

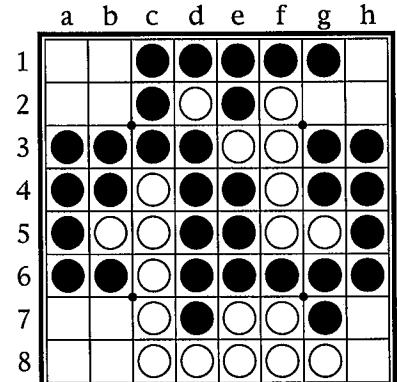
Ainsi, on pourrait dire qu'à Othello, c'est celui qui maîtrise mieux les temps qui gagne. Certes, on pourrait objecter que ce sont les pions définitifs qui sont fondamen-

taux. Bien sûr, ça ne sert à rien de gagner des temps si ce n'est pour récupérer des pions définitifs plus tard. Dans ce sens il est tout à fait vrai que la notion la plus importante en théorie, c'est celle des pions définitifs. Mais en pratique, l'on gagne plus de pions définitifs en cherchant à gagner des temps aux bons moments qu'en cherchant à faire des pions.



2". Blanc doit jouer

Regardons le diagramme 3. C'est à Blanc de jouer. Quel est le plan à adopter ici ? On voit qu'il est impossible de couper la diagonale c3-g7, au moins à court terme, et les coups en bas ne semblent rien apporter. Par contre Noir a une faiblesse au bord en haut. Dès qu'il prendra le coin a1, Blanc pourra jouer b1 puis h1. Donc, du point de vue des pions définitifs, ce qui est le plus logique, c'est de sacrifier a1. Regardons donc ce qui va se passer. a2 a1 b1 g2(!) h1 h2 et Blanc va devoir céder les deux coins et le bord en bas maintenant, en plus du bord à gauche qu'il a déjà donné, et Noir gardera la diagonale a1-h8. Blanc ne gagne donc pas avec cette



3. Blanc doit jouer

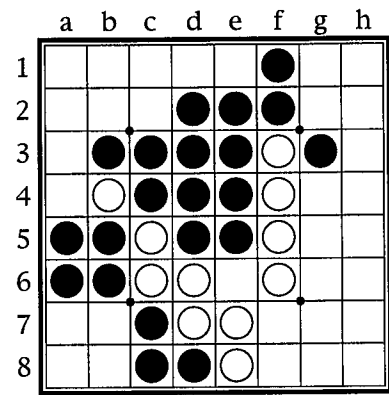
Or, du point de vue des temps (et de la parité, ce qui fera le sujet d'un article ultérieur), le bon coup est assez facile à trouver, g2. Une conti-

nuation plausible g2 h1 h2 b7 a8 b8 a7 h8 b1 a1 h7 b2 a2 mène à la victoire blanche 22-42 (si vous vous demandez pourquoi il faut jouer 56.b1, lisez l'article de Manu Lazard *nourrir l'adversaire* dans le numéro 39 de *Fforum*).

Maintenant que nous avons vu l'importance des temps, il reste à savoir comment faire pour en gagner. Dans les numéros à venir, nous étudierons en détail les techniques habituelles. Mais dans les exemples précédents, nous en avons déjà vu les principaux ingrédients. À chaque coup que vous jouez, vous posez un pion, et vous retournez au moins un pion, ça fait au moins deux pions de plus. Comment faire pour que ces nouveaux pions ne donnent pas de nouvelle liberté à votre adversaire ? Vous pouvez profiter du **bord** (la « nouvelle liberté » serait en dehors de l'othellier), d'un **trou** (il y a déjà des pions où il y aurait de « nouvelles libertés »), du **contrôle** d'une ligne **par votre adversaire** (pour ne pas retourner des pions extérieurs qui lui donneraient de nouvelles libertés : rappelons que l'on dit qu'un joueur *contrôle* une ligne lorsque tous les pions sur cette ligne sont de sa couleur), de **votre contrôle d'une ligne** (votre adversaire ne peut pas profiter de vos nouveaux pions car lui, il n'a pas de pion pour y avoir accès), ou tout simplement du fait que **votre adversaire joue ailleurs** (du coup c'est vous qui jouez sur la case où il aurait pu jouer). Il y a aussi le cas où la nouvelle liberté que vous créez à votre adversaire est tout simplement mauvaise pour lui. Au passage, notons qu'une situation aussi simple que le contrôle d'une ligne pourrait tourner à l'avantage de l'un ou l'autre, ce qui montre la richesse et la complexité de l'Othello.

Ainsi, dans l'exemple du diagramme 1, Noir a gagné un temps dans un trou, dans celui du diagramme 2', Blanc a gagné des temps sur le bord à droite grâce au contrôle des lignes 3, 4 et 5 par Noir. Et dans l'exemple du diagramme 2", Noir a pu gagner des temps en bas et en haut car Blanc a été trop préoccupé à gagner ses temps sur le bord à droite. Par ailleurs, son coup d8 constitue un gain de temps même s'il retourne un pion extérieur c7, car les nouvelles libertés en b7 ou b8 sont peu intéressantes pour Blanc. Et toujours dans le même exemple, le coup de Blanc en h2 constitue un temps car même s'il retourne un pion extérieur g3, Blanc

contrôle la colonne g, ce qui fait que Noir n'a pas de nouvelle liberté (mais bien sûr, même s'il y avait un pion Noir sur la colonne g, probablement Noir n'aimerait pas jouer g2, donc le coup h2 serait tout de même un temps).



4. Noir doit jouer

Pour terminer, nous allons tirer une autre leçon de l'exemple du diagramme 2". Ce qui compte ce n'est pas le nombre de temps que vous gagnez, mais la différence des nombres de temps que vous et votre adversaire gagnez. Regardons donc le diagramme 4. Noir peut-il gagner un temps en jouant f8, en profitant de la diagonale blanche b4-e7 ? Si Noir y joue, Blanc pourra jouer a4. Or, à cause du pion noir en f8, la réponse noire en a3 est maintenant pourrie (Noir retournerait, entre autres d6, ce qui laisserait un coup idéal en e6 à Blanc). Noir doit chercher un coup ailleurs, et Blanc joue son deuxième coup a7. Au total, c'est Blanc qui gagne un temps ! **Première moralité : il faut regarder partout pour vérifier que votre coup ne crée pas de temps adverse ailleurs.** Au fait, la réponse noire a3 après f8 a4 est mauvaise car ça fait retourner d6. Ce qui veut dire que Noir pourrait d'abord jouer e6 ensuite a3. Bien sûr ici avec la suite f8 a4 e6 a7 a3 a2 c'est toujours à Noir de jouer, ce n'est pas très intéressant. Mais dans une position où Blanc ne pourrait pas se permettre de jouer a7 après e6, cela marcherait et Blanc ne gagnerait pas de temps avec a4. **Deuxième moralité : il faut distinguer ce qui est provisoire de ce qui est définitif.** Vous ne gagnez un temps en jouant un coup dont la réponse logique est provisoirement mauvaise que si vous pouvez y parer avant que cette réponse devienne jouable (dans cet exemple en jouant a7, Blanc rend le coup Noir en a3 moins intéressant).

Reversi dans les années 90... 1890

par Emmanuel Lazard

Vous connaissez bien sûr les (trop) nombreux livres publiés sur Othello : il y a le livre de François Pingaud, publié en 1983 ; *Othello par l'exemple*, qu'Élie Cali a consacré au championnat du monde 1988 ; et le dernier-né, *Othello*[®], que Marc Tastet et moi-même avons écrit. Il y a quelques livres en japonais ou en italien ainsi que le livret *Othello Brief and Basic* de Ted Laudau édité par la fédération américaine. Tous ces livres sont récents et c'est normal, le jeu d'Othello a été inventé en 1971 ; mais n'oublions pas que son ancêtre, Reversi, date de la fin du XIX^e siècle... Et c'est une vraie trouvaille que Bruno de la Boisserie a déniché sur un site de vente aux enchères sur Internet : *Reversi and Go Bang*, publié en 1890 à New-York. « Berkeley » en est l'auteur mais nous savons qu'il s'agit de l'inventeur de jeux Walter H. Peel¹.

Bruno a eu la gentillesse de me prêter ce livre et j'aimerais ici en tirer quelques extraits en y rajoutant mon petit commentaire.

Règles

L'auteur commence d'abord par nous rappeler les règles du jeu qui sont semblables aux règles d'Othello à deux exceptions près.

1) Il n'y a pas de position de départ imposée comme à Othello (deux pions noirs en d5 et e4 et deux pions blancs en e5 et d4) mais les deux joueurs commencent par poser un pion sur les quatre cases centrales à tour de rôle. On peut donc finir avec la position de départ classique (Noir pose en d5, Blanc en e5, Noir en e4 et Blanc en d4 par exemple) mais une autre position est possible (Noir pose un pion en d5 et Blanc pose un pion en e4) avec les deux pions noirs et les deux pions blancs parallèles et plus en diagonale.

2) La règle de « Passe » est identique sauf qu'on ne peut jouer que ses 32 pions (y compris les deux pions posés pour former la position de départ). Autrement dit, une fois qu'un joueur a joué 32 pions, il ne peut plus rien faire et son adversaire joue tant qu'il lui reste des pions à poser et qu'il dispose d'un coup légal.

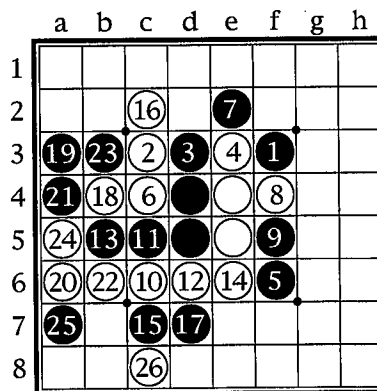
La partie se termine donc lorsque aucun des deux joueurs ne peut jouer, soit parce qu'il ne dispose pas de coup légal, soit parce qu'il a épuisé ses 32 pions.

Introduction

Avant d'entrer dans le vif du sujet, l'auteur indique plusieurs méthodes pour favoriser un joueur plus faible :

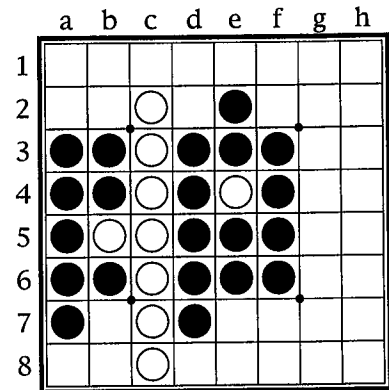
- lui laisser le choix de la couleur à chaque partie ;
- l'autoriser à jouer 33 pions ou plus, en limitant d'autant ceux de son adversaire ;
- l'autoriser à passer même s'il dispose d'un coup légal ;
- se mettre d'accord au départ sur le nombre de pions qu'il lui suffira d'avoir à la fin pour être déclaré vainqueur — 32 ou même moins (c'est le *komi* utilisé par les Japonais).

L'auteur indique également que cette dernière méthode a sa préférence, les autres altérant trop le jeu et ne permettant à aucun des deux joueurs de s'entraîner convenablement.



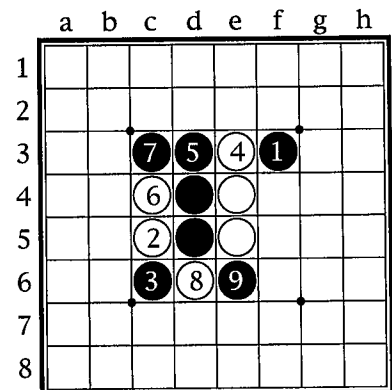
Pour finir l'introduction, l'auteur nous donne les 30 premiers coups d'une partie (cf. diagramme ci-dessus), indiquant que « Blanc va certainement gagner cette partie car Noir est très limité dans ses coups, du fait des trop nombreux retournements qu'il a effectués, et car il n'a pas profité de l'avantage de jouer en premier et obtenir ainsi une bonne position. »²

² NDLR : l'auteur définit et utilise une notation allant de 1 à 64 pour indiquer les coordonnées des cases (1 correspondant à a1, 2 à b1, ..., 63 à g8 et 64 à h8). Pour



Ouvertures

Après avoir indiqué que les coins sont des « bonnes » cases et que donc les cases X et C sont à éviter, l'auteur passe ensuite à ce qui va occuper 15 pages du livre : l'étude des ouvertures. Une trentaine de variantes sont données et évaluées à l'aune de la principale stratégie indiquée : forcer l'adversaire à jouer en premier en dehors du carré central de seize cases (c3-c6-f3-f6). Cette idée n'ayant plus cours aujourd'hui, je ne m'étendrai pas sur ce chapitre. Inutile de dire que ces ouvertures n'ont rien à voir avec les suites actuelles. D'ailleurs, l'auteur indique que pour lui, le début avec les quatre pions parallèles (d4 et d5 noirs, e4 et e5 blancs) est meilleur pour Noir que le début « classique ».



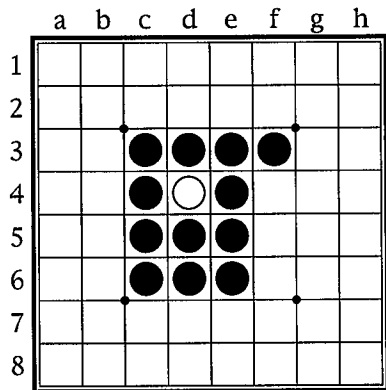
Avant de passer aux stratégies de milieu de partie, l'auteur nous met en garde contre le « mat du berger » (appelé *Fool's mate* — mat de l'idiot en anglais) : se faire retourner tous ses pions. En effet, l'auteur nous in-

rendre cet article plus lisible, j'ai utilisé, dans toutes les citations, la notation classique.

¹ Voir Peter Michaelsen, *Une longue histoire, Fforum 9*.

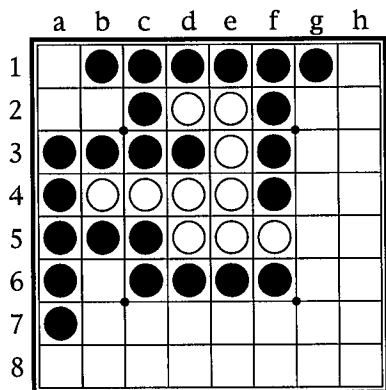
dique que son principal conseil va être d'avoir le moins de pions possible et de garder ceux-ci au centre de la position ; cela étant, il y a alors le risque de se voir tout retourner.

Il donne l'exemple du diagramme ci-dessus, indiquant que « Blanc a fait une erreur à son sixième coup, jouant d6 pour rester dans le carré central, mais qu'il aurait mieux valu jouer b4 ou b5 pour ne pas perdre la partie ».



Milieu de partie

Pour montrer l'importance de ce que nous appelons maintenant « stratégie de la mobilité », l'auteur donne l'exemple suivant.



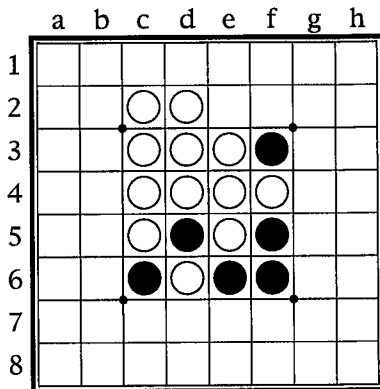
Noir doit jouer

« Supposons que ce soit à Noir de jouer. Ses seuls coups sont g4, g5 et g6. Il choisit g5, à quoi Blanc répond par b6. Noir a maintenant l'option de jouer b7 (un coup fatal) ou c7. Il choisit c7 et examinons la suite. 31.c7 c8 d7 d8 e8 f8 e7 f7 ou 31.c7 c8 d8 e8 d7 e7 f8 g8 f7 b8. Dans aucune de ces deux lignes, Noir ne gagne de temps ; dans le premier cas il est obligé de donner un coin à Blanc en jouant g8 ou b8 alors que dans le second, il doit jouer b7 et abandonne. »

Gain de temps

L'auteur explique ensuite que deux points sont très importants lors

du jeu de milieu de partie : gagner un temps (appelé « gagner un coup » par l'auteur) et le jeu sur les bords. « Gagner un temps permet de réduire la mobilité adverse » et l'auteur se garde bien de donner une valeur absolue aux cases de bord ou un avantage à celui qui y joue en premier. Ainsi, il donne l'exemple suivant.

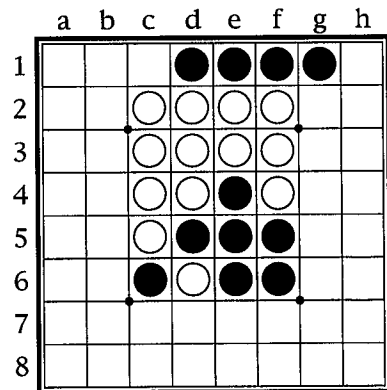


Noir doit jouer

« Ici Noir, qui a le trait, peut jouer en c1 ou d1 sur le bord nord. S'il joue c1, il retourne trop de pions à sa couleur et s'il joue d1, il laisse Blanc répondre e2 impunément car Blanc sait que Noir ne peut jouer e1 sans perdre un temps. Noir n'a donc rien gagné en jouant d1.

Pourquoi Blanc gagne-t-il un temps ?

Sur le diagramme, Noir joue d1, Blanc répond e2, Noir e1, Blanc f1, Noir g1 et Blanc f2 (cf. diagramme ci-après).



Après d1 e2 e1 f1 g1 f2

Le coup noir en e1 a permis à Blanc de jouer deux fois (f1 et f2) alors que lui-même n'a joué qu'une fois, en g1.

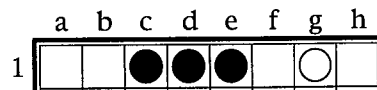
Noir a-t-il obtenu un avantage ? Il peut bien sûr jouer quand il le souhaite en c1, mais ce serait une erreur car il obtiendrait une mauvaise position de bord, comme nous allons voir. S'il joue ailleurs, Blanc doit faire attention à ne pas retourner c6,

car cela permettrait à Noir de jouer c1 et b1, gagnant un temps à son tour et obtenant une bien meilleure position sur le bord. »

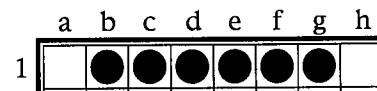
On retrouve bien dans la citation précédente des notions actuelles : gain de temps sur un bord, ne pas se précipiter sur un bord au détriment de la frontière et même pions tabous !

Positions de bord

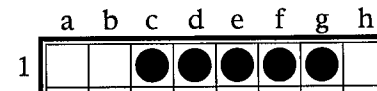
L'auteur classe ensuite les différentes positions de bord et on retrouve des idées tout à fait actuelles. En voici des extraits.



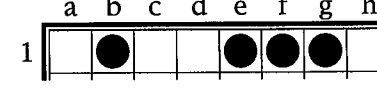
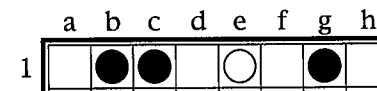
« Ceci est favorable à Noir pour trois raisons : d'abord car la position peut se transformer vers la position suivante si Noir joue f1, ensuite car Noir peut gagner un temps s'il peut jouer b1 et finalement parce qu'avec une diagonale favorable, elle peut permettre à Noir de prendre un coin². Blanc n'aurait pas dû jouer g1, sauf s'il était à court de temps, et aurait plutôt pu jouer f1, ce qui aurait obligé Noir à prendre la pire position de bord ou à permettre à Blanc de gagner deux temps au prix de cette même position. »



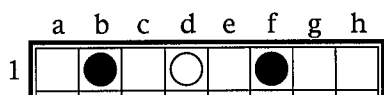
« Si Noir à l'avantage de mobilité, c'est une position avantageuse pour lui car s'il obtient l'un des deux coins, cela lui permettra de stabiliser sept pions. En revanche, si Blanc a l'avantage, c'est dangereux pour Noir. »



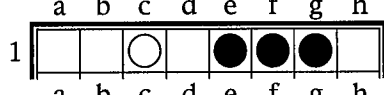
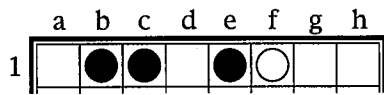
« C'est une position très dangereuse, même pour le joueur ayant l'avantage de mobilité car elle permet à son adversaire de sacrifier le coin de gauche et expose son possesseur à différentes attaques. »



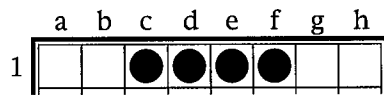
² Il s'agit du piège de Stoner !



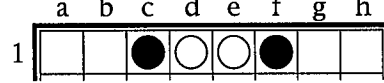
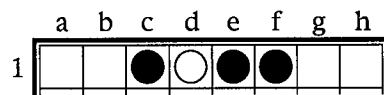
« Ces positions sont mauvaises car Blanc peut les modifier à volonté pour changer les diagonales à sa convenance. »



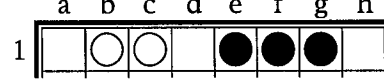
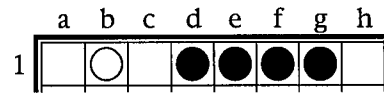
« Ces positions sont mauvaises pour Noir pour deux raisons : d'abord car Blanc peut les changer à volonté pour modifier les diagonales et ensuite car avec une diagonale favorable, elle peut permettre à Blanc d'obtenir un coin. »



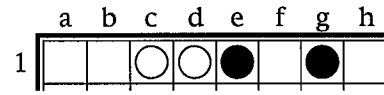
« Cette position est mauvaise pour Noir car s'il obtient l'un des deux coins, Blanc jouera b1 ou g1 suivant le cas. Cette position est bonne pour Blanc, qu'il ait ou non l'avantage de mobilité. »



« A l'analyse, ces positions sont équilibrées. Si l'un des joueurs a l'avantage, c'est Blanc car il pourra espérer sauver quelques pions dans la course finale aux coins. »

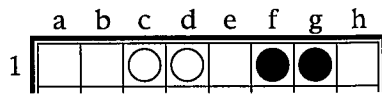


« Ces positions sont équilibrées sous réserve que les deux joueurs ont accès à la case vide au milieu. Si seulement un joueur y a accès, la position est fortement en sa faveur. »



« C'est une position avantageuse pour Blanc car il est le seul à pouvoir la modifier et avec une diagonale favorable, elle peut lui permettre d'obtenir un coin. Noir aurait dû se retenir de jouer g1, sauf s'il était vraiment à court de coups, et aurait dû jouer f1. »

« C'est favorable à Blanc s'il peut jouer e1 et elle ressemble à la configuration précédente dans sa possibilité d'obtenir un coin avec une diagonale favorable. »

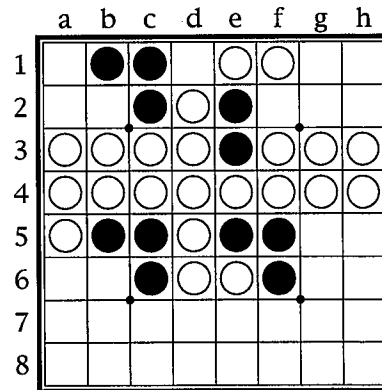


L'auteur explique ensuite brièvement, avec trois ou quatre exemples, que les positions de bord doivent être considérées ensemble et pas séparément, ce qui peut modifier leur évaluation.

« Il ne faut jamais jouer b1 ou g1 si la première rangée est vide. » Et l'auteur de nous donner l'attaque classique pour obtenir le coin si l'adversaire n'obéit pas à ce principe : si Noir joue b1, Blanc répond f1 puis d1 (et il développe tous les cas possibles de réponse). Il indique aussi qu'après Noir b1, Blanc peut jouer d1 laissant Noir se protéger avec f1 au prix d'une mauvaise position de bord (bord déséquilibré) si Blanc joue c1. De même, il montre qu'après Noir b1, Blanc joue e1 et ensuite c1 pour obtenir le coin si Noir ne se protège pas.

Pour conclure sur le jeu en milieu de partie, l'auteur explique : « Vous devez jouer chaque coup avec un objectif défini : vous ouvrir un nouveau coup ou en priver votre adversaire. Cependant, il est possible d'offrir un nouveau coup à votre adversaire qui, s'il le jouait, dégraderait sa position. » Et l'auteur donne l'exemple suivant.

« Vous devez jouer chaque coup avec un objectif défini : vous ouvrir un nouveau coup ou en priver votre adversaire. Cependant, il est possible d'offrir un nouveau coup à votre adversaire qui, s'il le jouait, dégraderait sa position. » Et l'auteur donne l'exemple suivant.



Noir doit jouer

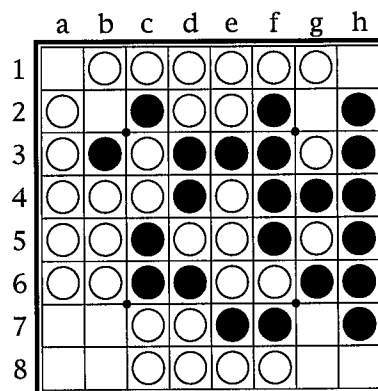
« Ici, Noir devrait jouer f2, même si cela ouvre g1 à Blanc car si celui-ci le joue, il dégrade sa position sur le bord nord. Si Noir n'y joue pas,

Blanc le fait, gagnant ainsi un temps tout en gardant une position favorable sur le bord nord. (...) Vous devez être prêt à renoncer à un coup plutôt que de prendre une très mauvaise position ; mais c'est fréquemment difficile de choisir entre perdre un temps et prendre une position défavorable. »

Fin de partie

La fin de partie commence lorsque « les cases centrales sont toutes remplies et quand les bords sont dans une configuration telle qu'au moins un joueur ne peut y jouer sans offrir un coin à son adversaire. »

L'auteur prend un exemple.



Noir joue et gagne

« Noir est mieux car, bien que les diagonales ne soient pas en sa faveur et que ce soit à lui de jouer, Blanc a une très mauvaise position sur le bord gauche. En conséquence, Noir doit attaquer Blanc en jouant b8. Voyons la suite. 50.b8 a8 a7³ b7 a1 b2 h1 g2 g7 h8 h7 32-32 (ou 56.g7 h8 h1 g2 g8 32-32).

Curieusement Noir peut gagner s'il donne à son adversaire la colonne où celui-ci est le plus faible. 50.a7 a8 g7 h8 g8 h1 g2 b7 b8 b2 a1 33-31 (ou 57.b2 a1 b7 b8 33-31).

Cependant, le meilleur coup pour Noir n'est ni b8, ni a7, mais g7, bien que cela donne à Blanc le bord de droite. 50.g7 h8 g8 b7 a8 b8 a7 h1 g2 b2 a1 ou 50.g7 h8 g8 h1 g2 b7 a8 b8 a7 b2 a1 ou 50.g7 h8 g8 h1 g2 b2 a1 b7 a8 b8 a7 qui font toutes 36-28.

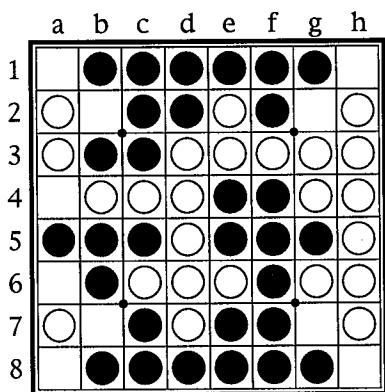
Gagner un temps est plus important maintenant qu'à n'importe quel autre moment de la partie. Si un joueur est acculé en fin de partie, le meilleur endroit pour gagner un temps est dans un coin où il y a 3

³ NDLR : perd 30-34 sur g8. Il faut jouer 52.g7.

cases vides plutôt que dans ceux avec 2 ou 4 cases vides.⁵ »

Contrôle de diagonale

Puis il embraye sur ce qui semble être pour lui le point le plus important du jeu en finale : le contrôle de diagonale. Dans l'idée de l'auteur, la finale débute lorsqu'il ne reste sur le plateau que les coins, les cases X et quelques cases C. Il est alors très important de gagner un temps en contrôlant une diagonale pour obliger l'adversaire à donner un coin. L'auteur nous donne diverses configurations des diagonales en indiquant celles qui sont favorables et celles que l'on ne peut pas contrôler. Il insiste alors sur la possibilité de changer ces configurations en jouant des séquences forcées sur les bords comme dans l'exemple suivant.



Noir joue et gagne

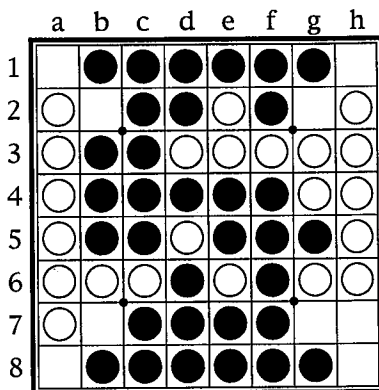
« C'est à Noir de jouer. Les deux diagonales lui étant défavorables, il serait forcé de jouer une mauvaise case s'il n'avait pas le contrôle du bord gauche, ce qui lui permet de changer une diagonale favorablement. Noir joue en effet a4, à quoi Blanc répond a6. Maintenant Noir joue g7 en sécurité, obtenant un temps. Blanc est forcé de jouer un mauvais coup à chaque fois ce qui donne les quatre coins et la partie à Noir. »

Toujours sur le même sujet, il donne le seul exemple d'arnaque dans le livre (voir diagramme ci-dessous).

« Supposons que cela soit à Noir de jouer. Il voit que sa seule chance est de jouer g7 et pense pouvoir le faire en toute sécurité car il attaque le bord faible de Blanc à droite. Mais horrifié, il voit Blanc jouer h7 et transformer une très mauvaise position en une position favorable. (...)

⁵ NDLR : le gras est de moi.

La raison de ce renversement de situation est que Blanc a son très mauvais bord protégé par le contrôle noir des cases c7-d7-e7-f7 ; si l'une des cases c7, d7 ou e7 avait été blanche et f7 noir, Blanc aurait été défait car il n'aurait pas pu jouer h7 sans retourner g7, donnant le coin en bas à droite à Noir. »

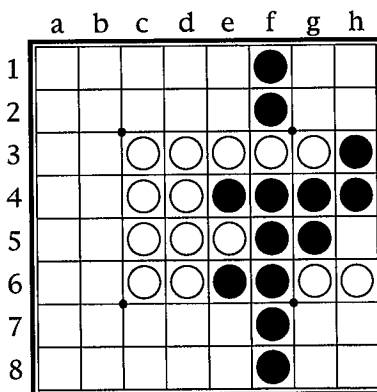


Noir doit jouer

Le piège de Stoner

J'ai gardé le meilleur pour la fin : le piège de Stoner. Rappelons que ce nom vient du tournoi de Harrisburg (USA) en 1979 où l'américain John Stoner avait gagné un coin par une attaque alors inconnue. C'est ce même mécanisme qui est décrit dans ce livre (mais il est trop tard pour débaptiser le piège...).

« Nous donnons maintenant une méthode pour gagner un coin qui souvent chamboule tous les plans du joueur ayant l'avantage et est l'un des coups⁶ les plus spectaculaires connus au Reversi.



Noir doit jouer

Supposons que Noir ait le trait. Il voit que Blanc est bloqué et pour limiter encore plus ses options, il joue h2. Blanc a maintenant l'opportunité d'améliorer considérablement sa position, et peut-être même de l'empor-

⁶ En français dans le texte.

ter, en jouant g7. Noir répond c7 (ou un autre coup) pour obtenir le coin h8. Blanc joue alors h5, sur quoi Noir ne peut se résoudre à jouer h7 car il ouvre le coin h8 à Blanc, mais en ne le faisant pas, Blanc gagne h1.

Grâce à ce coup, Blanc gagne un coin et oblige Noir à ouvrir le jeu. Si Blanc avait été moins bloqué, il aurait probablement attendu avant d'attaquer qu'il y ait un bord de six noir sur le bord supérieur pour en profiter après avoir atteint h1. »

Conclusion

En conclusion, l'auteur redonne cinq principes stratégiques qu'un joueur doit s'efforcer de suivre ainsi que quelques règles tactiques déjà énoncées ailleurs.

1° Le joueur doit connaître les ouvertures par cœur.

2° Le joueur doit avoir le moins de pions possible de sa couleur sur la frontière de la position afin d'obtenir l'avantage.

3° Le joueur doit conserver un avantage acquis.

4° Le joueur doit éviter de prendre la très mauvaise position de bord⁷ ou de permettre à l'adversaire de contrôler une position de bord : celles qui permettent de changer les diagonales et celles qui permettent d'obtenir un coin⁸.

5° Le joueur doit garder les diagonales dans une configuration favorable pour lui.

- Toujours jouer un coup disponible à l'adversaire et se retenir de jouer immédiatement une case où l'adversaire ne peut pas jouer.
- Les cases C isolées ne doivent jamais être jouées en premier sur un bord.
- Garder le moins possible de ses pions en frontière.
- Jouer chaque coup avec un objectif : soit vous ouvrir un nouveau coup, soit en priver l'adversaire.
- En finale, le meilleur endroit où un joueur bloqué peut gagner un temps est dans une région de coin où il y a 3 cases vides plutôt que dans celles où il y en a 2 ou 4.

Peu après la naissance du jeu, il est exceptionnel de voir que de nombreux principes stratégiques étaient déjà connus, même s'il restait à théoriser tout cela...

⁷ Le bord déséquilibré.

⁸ Les positions à Stoner.

Initiation

Comment jouer l'ouverture

par George Ortiz

La phase de l'ouverture (qui est constituée des 20 premiers coups) a une influence très forte sur le reste de la partie. Il suffit en effet de regarder quelques parties de tournoi pour comprendre que les experts gagnent souvent contre des joueurs moins expérimentés en prenant dès l'ouverture un avantage irrésistible. Même dans les cas où la phase d'ouverture n'est pas déterminante dans l'issue de la partie, elle tend à dicter le style de jeu dans le milieu de partie.

Il y a désormais assez de connaissances sur le début de partie à Othello pour se construire une bibliothèque d'ouvertures. La plupart des champions ont un répertoire avec au moins une douzaine d'ouvertures qu'ils connaissent en profondeur (jusqu'au coup 25, en comptant les variantes). Cependant s'il est évident qu'il est utile de bien connaître quelques ouvertures, je pense qu'il est encore plus important de comprendre les principes de base de la stratégie dans les ouvertures.

Principes généraux de jeu dans les ouvertures

Voici les « grandes règles » (triées plus ou moins par ordre de priorité décroissante) que la théorie classique conseille pour jouer les ouvertures :

- Essayez d'avoir *moins* de pions que votre adversaire.
- Essayez de retourner le centre de la position (les 4 cases initiales dans les premiers coups).
- Évitez de retourner trop de pions en *frontière* (c'est-à-dire les pions à l'extérieur de la position) et donc de vous construire des *murs*.
- Essayez de regrouper vos pions en une seule masse plutôt que d'avoir des pions isolés et dispersés.
- Évitez de prendre des bords trop tôt (avant le milieu de partie).

Tous ces principes s'appliquent également au milieu de partie. Le jeu d'Othello est cependant plein de contradictions et nous verrons plus tard qu'il y a plusieurs types d'ouvertures qui dérogent à certains des principes ci-dessus et qui marchent quand même assez bien. Pour l'instant, attardons-nous un instant sur le

concept le plus important de la stratégie des ouvertures et du jeu d'Othello : la *mobilité*.

La mobilité est l'essence de tous les principes d'ouvertures ci-dessus. Elle peut être définie comme une mesure du nombre de coups légaux d'un joueur à un instant donné.

La bataille de la mobilité

On peut décrire la phase d'ouverture à Othello comme une « bataille pour la mobilité », que l'on appelle aussi *maximisation de la mobilité*. Chaque joueur essaie d'avoir à chaque tour une meilleure mobilité (plus de coups légaux) que son adversaire. Pour cela, il faut arriver à augmenter sa propre mobilité tout en diminuant celle de l'adversaire. Si l'un des joueurs arrive à réduire la mobilité de son adversaire à zéro (ou presque zéro), alors ce joueur pourra forcer très rapidement son adversaire à faire des coups perdants et il s'en suivra une victoire facile (et même si la victoire n'est pas rapide, elle est inéluctable : un avantage de mobilité acquis dans l'ouverture se traduit souvent par une finale gagnante). Mais quelles sont les techniques concrètes pour appliquer ce concept théorique ?

Une technique très efficace est la technique dite d'*évaporation*. Elle consiste à essayer de forcer votre adversaire à retourner beaucoup de vos pions, afin qu'il se retrouve très vite à court de (bons) coups. Pour imposer cette évaporation, vous devez toujours jouer dans les régions dans lesquelles votre adversaire a accès, tout en conservant une position groupée (mais faites quand même attention aux risques de 64-0 !). Bien que cette méthode d'évaporation puisse donner des résultats spectaculaires, il est peu probable que vous puissiez l'appliquer sauf si vous jouez contre un débutant : elle réclame en effet pas mal de coopération de la part de votre adversaire, qui doit faire un certain nombre de mauvais coups retournant beaucoup de pions en frontière. Pour dépasser ce stade de la minimisation, nous devons définir le concept clef de la stratégie des ouvertures, le *coup tranquille*.

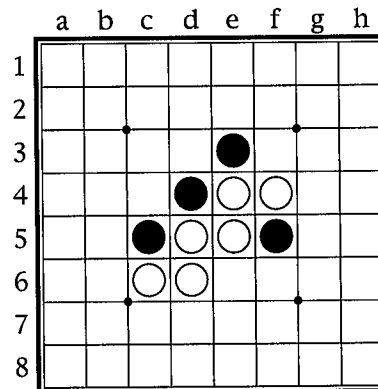
Les règles même d'Othello font que la plupart de vos coups tendent à augmenter la mobilité de votre adversaire et à diminuer la vôtre (car il y a soudainement, après votre coup, plus de pions à retourner pour votre adversaire, et moins pour vous-même). Cependant il y a un type de coup qui ne suit pas cette tendance : le coup tranquille. Un coup tranquille est un coup qui ne retourne aucun pion frontière, typiquement en ne retournant qu'un ou deux pions, et seulement des pions intérieurs.

Se créer des coups tranquilles

Quand il n'y a pas de coup « extraordinaire » les joueurs essaieront de jouer des coups tranquilles pour garder leur mobilité (en général les coups tranquilles ne changent pas la balance de mobilité entre les joueurs). Cela signifie que c'est toujours une bonne idée d'avoir des coups tranquilles en réserve, et donc également que vous devrez toujours penser dans l'ouverture à vous *créer* des coups tranquilles, tout en détruisant ceux de votre adversaire.

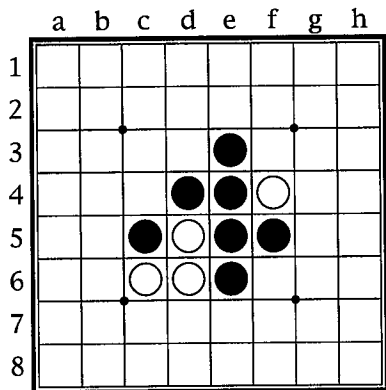
Nous allons voir comment faire cela en utilisant la plus « classique » des ouvertures (la *Inoue*) comme exemple.

La *Inoue* (Hiroshi Inoue fut le premier champion du monde en 1977) est l'une des plus vieilles variantes de l'ouverture perpendiculaire : 1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, puis 7.e6...



1.f5 d6 c5 f4 e3 c6

L'idée derrière le coup 7.e6 est qu'il connexionne la position noire et crée un accès au coup tranquille en c4.

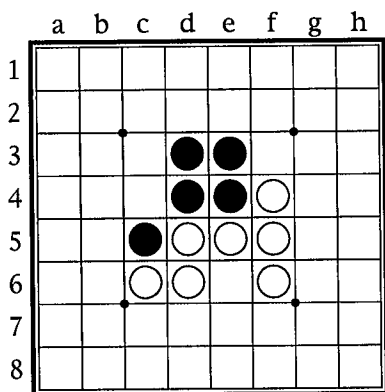


La variante Inoue 7.e6

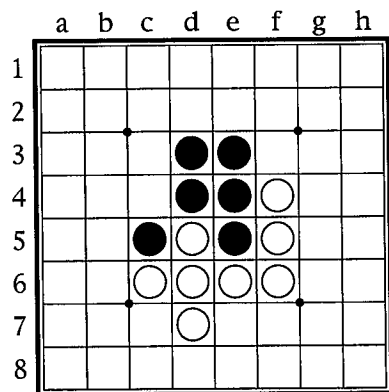
Noir se crée un coup tranquille en c4. Blanc doit ensuite empêcher Noir de jouer en c4 en jouant l'un des coups 8.f7 ou 8.f6 (cela s'appelle *retirer l'accès*).

Retirer l'accès

Puisque les coups tranquilles sont tellement désirables, il faut absolument apprendre à les reconnaître. S'il sont chez vous, jouez-les ! A contrario, s'ils apparaissent chez l'adversaire, n'hésitez pas, éradiquez-les ! Voyons cela sur un exemple de l'ouverture Rose (1.f5 d6 c5 f4 e3 c6 d3 f6 e6)



Ouverture Rose



Après 10.d7

Et 10.d7 retire l'accès de Noir en c4 que celui-ci vient de se créer avec 9.e6.

La Rose (nommée ainsi en hommage au champion du monde Brian Rose) est l'ouverture perpendiculaire la plus populaire après l'ouverture Tigre. Remarquez comment Noir prend accès au coup tranquille en c4 avec 9.e6 et comment Blanc empêche alors son adversaire de jouer en c4 avec 10.d7, qui retourne le pion crucial en e6 (10.f7 est moins bon car il crée un long mur sur la colonne f).

Il y a en fait trois moyens d'empêcher l'adversaire de jouer sur une case : enlever le pion d'appel (comme 10.d7 ci-dessus, qui retourne e6), *pourrir* le coup, ou jouer carrément soi-même sur cette case. La position dictera le choix de la technique à utiliser. Par exemple, dans la position de la Rose ci-dessus, si Blanc avait voulu retirer le coup noir en c4 en y jouant lui-même (10.c4), il aurait dû retourner trois pions dans deux directions différentes (ce qui est contraire au principe d'économie) et Noir aurait de plus obtenu un nouveau coup tranquille en c3 : cela montre que cela aurait été un très mauvais choix. En fait, certains joueurs pensent que jouer à la place de son adversaire sur une case pour l'empêcher d'y jouer est souvent la moins bonne manière de s'y prendre (et devrait être réservée aux cas désespérés) puisque l'objectif premier est de réduire la mobilité adverse en augmentant la sienne en se gardant des coups tranquilles : cela implique une stratégie d'ouverture agressive.

Attaque, défense

Pour résumer, on pourrait dire que votre objectif premier doit être de trouver des coups *offensifs*, pour prendre accès à des cases cruciales ou pour fabriquer des coups tranquilles qui augmentent votre propre mobilité, et des coups *défensifs*, pour retirer l'accès de votre adversaire aux cases critiques ou aux coups tranquilles, de manière à diminuer sa mobilité.

Si vous ne trouvez aucun coup offensif ou défensif acceptable, alors jouer un *coup tranquille* est un moyen de conserver l'équilibre actuel de la mobilité. Il est cependant important de noter que tous les coups tranquilles ne sont pas bons. Par exemple il n'est pas forcément raisonnable de jouer un coup tranquille si cela crée un coup tranquille juste à côté pour votre adversaire. Quelle que soit la phase de la partie, il faut anticiper sur la réponse de son adver-

saire.

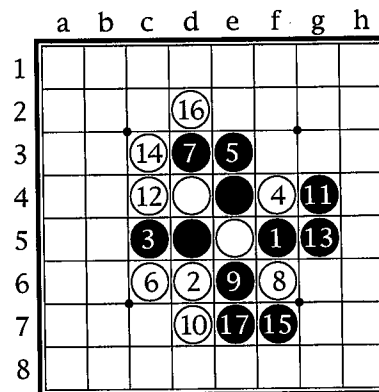
Enfin, dans les cas où vous n'avez pas de coup de mobilité ou de coup tranquille, vous devez essayer en dernier recours de jouer le moins mauvais de vos *coups d'attente*, c'est-à-dire un coup qui ne retourne qu'un ou deux pions en frontière sans trop augmenter la mobilité de votre adversaire, par exemple le coup 8.f6 de l'ouverture Rose.

Vous pourrez appliquer avec profit ces principes généraux dans la plupart des ouvertures. Nous allons voir maintenant qu'il y a des exceptions : il existe des débuts modernes qui désobéissent à l'un au moins de ces « vieux » principes (en fait, comme vous le remarquerez, à un seul de ces principes à la fois) et sont pourtant très efficaces.

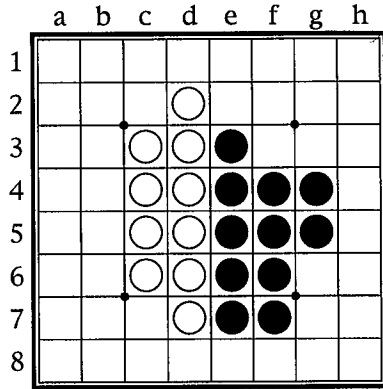
L'opposition de masses

Il faut en général, à Othello, éviter de créer des murs puisqu'ils tendent à réduire la mobilité. Pourtant, on peut accepter de fabriquer un mur si cela met la pression sur l'adversaire et le force à en former un de son côté, et/ou si on a l'impression qu'il sera forcé de casser le mur en premier. Cette technique est connue comme la stratégie du double-mur, ou de *l'opposition de masses*.

Vous pouvez appliquer cette idée dans l'ouverture, en particulier si vous arrivez à forcer l'adversaire à traverser le premier, ce qui signifie souvent qu'il vous donnera de nouveaux coups tranquilles. Notez cependant que si vous avez l'impression que vous risquez d'être forcé de traverser vous-même le mur adverse, il peut être judicieux de revenir immédiatement à des stratégies plus classiques comme le contrôle du centre de la position.



L'ouverture Rose plate tournante...



...donne une belle opposition de masse.

La *Rose plate tournante* est une variante très populaire de l'ouverture Rose. Après le coup noir 11.g4 à plat (par opposition à 11.g3, plus en diagonale), les deux joueurs font une série de coups d'attente pour essayer de contenir la mobilité adverse d'un côté de la position. Le résultat est une position d'opposition de masses. Après 17.e7 les joueurs continuent typiquement avec des coups d'attente (18.f2, 19.c8, 20.f3, 21.c7, etc.) pour éviter de traverser le mur adverse, et la position tourne lentement dans le sens des aiguilles d'une montre autour du centre de l'othellier.

Noir essaye ensuite de priver Blanc de bons coups en prenant les bords sud et est. L'expérience a cependant montré que la *Rose plate tournante* est légèrement supérieure pour les blancs, car Noir arrive difficilement à forcer Blanc à donner un coin et il devra finalement casser le mur blanc à l'ouest dans de mauvaises conditions à cause des bords sud et est. C'est peut-être la raison pour laquelle la variante *Rose trans-*

verse (11.g3, 12.c4, 13.b4) est plus à la mode aujourd'hui.

La damiérisation

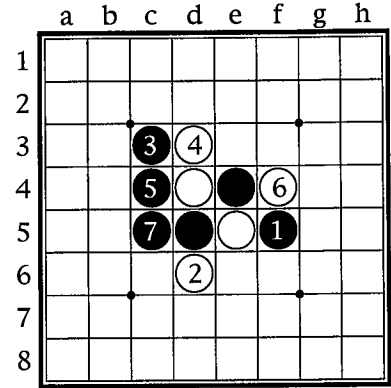
Nous avons déjà dit qu'il vous est en général beaucoup plus facile de contrôler le jeu quand vous avez moins de pions que l'adversaire. Mais dans certaines positions d'ouvertures le meilleur moyen pour réduire la mobilité adverse est de prendre totalement le centre avec beaucoup de pions, et de ne laisser à votre adversaire que quelques pions éparpillés à la périphérie de la position, à condition que ces pions se gênent mutuellement. Cette technique est connue sous le nom de *damiérisation*.

Le joueur « damiérisé », typiquement, n'aura plus que quelques coups car ses pions éparpillés en frontière s'opposent les uns aux autres et se bloquent mutuellement. Ce joueur n'aura alors que deux options : soit se regrouper rapidement quel qu'en soit le prix pour contrôler à son tour le centre, soit au contraire continuer à minimiser à outrance en faisant des petits coups d'attente, pour espérer se reconnecter quand la position de l'adversaire sera plus vulnérable (à cause de son plus grand nombre de pions).

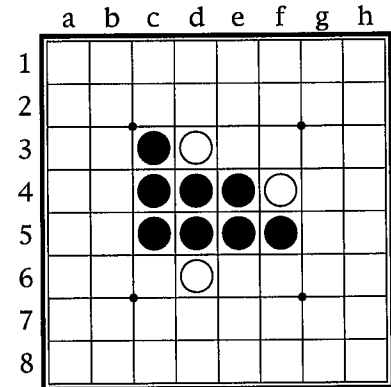
Le but principal de la damiérisation est de s'installer fortement et durablement au centre pour forcer l'adversaire à faire des mauvais coups (qui retournent beaucoup de pions en frontière) avant qu'il ne puisse revenir lui-même au centre.

Cependant, c'est une stratégie risquée, délicate à maintenir dans la

durée : dans le milieu de partie, en effet, au fur et à mesure que le nombre de pions augmente, il devient de plus en plus difficile d'empêcher l'adversaire de se regrouper. La damiérisation doit donc être utilisée seulement pour prendre l'avantage dans la phase d'ouverture.



Ouverture Tigre Centrale



...et Blanc est damiérisé !

La *Tigre centrale* est l'une des variantes les plus anciennes de l'ouverture Tigre (coups 1 à 5), mais reste encore très jouée. La position atteinte après le coup central 7.c5 est typique d'une damiérisation. Notez que bien que Noir ait plus de deux fois plus de pions que Blanc, il a une bien meilleure mobilité (10 coups possibles contre 4 pour Blanc). La raison est que Noir contrôle le centre de la position et que les pions blancs sont « damiérisés » (dispersés, ils se bloquent les uns les autres).

Blanc a deux possibilités dans cette position :

- 8.b4, un coup assez brutal mais qui reconnecte immédiatement la position blanche ;
- 8.b3, un coup d'attente, qui encourage Noir à continuer sa damiérisation (typiquement avec 9.c2), mais qui prépare une reconnexion plus efficace plus tard (la variante la plus populaire aujourd'hui est la *Tamenori*, 8.b3 9.c2, 10.e6).

Un micro-répertoire

Voici une liste des ouvertures les plus jouées en compétition. Le pourcentage indique la fréquence de ces ouvertures dans la pratique du haut niveau (notez que si vous utilisez une base de données de parties, par exemple *WTHOR*, les pourcentages actuels pourront bien entendu être légèrement différents à cause des effets de mode sur la popularité des ouvertures).

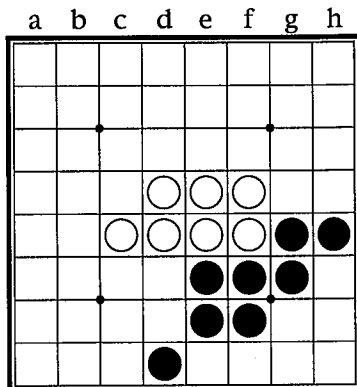
la Tigre centrale	1.f5, 2.d6, 3.c3, 4.d3, 5.c4, 6.f4, 7.c5	17%
la Tigre diagonale	1.f5, 2.d6, 3.c3, 4.d3, 5.c4, 6.f4, 7.f6	15%
la Heath	1.f5, 2.f6, 3.e6, 4.f4, 5.g5	12%
la Diagonale classique	1.f5, 2.f6, 3.e6, 4.f4, 5.e3	11%
la Rose	1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.d3, 8.f6, 9.e6, 10.d7	10%
la Campagnarde	1.f5, 2.f6, 3.e6, 4.f4, 5.g6	4%
la Ishii	1.f5, 2.f6, 3.e6, 4.f4, 5.c3	3%
la Chat	1.f5, 2.d6, 3.c4, 4.d3, 5.c5	3%
la Ganglion	1.f5, 2.d6, 3.c4, 4.g5	2%
la Inoue	1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.e3, 6.c6, 7.e6	2%
la Cheval	1.f5, 2.d6, 3.c5, 4.f4, 5.d3	2%
la Tigre groupée	1.f5, 2.d6, 3.c3, 4.d3, 5.c4, 6.f4, 7.e6	2%

Le bétonnage

La stratégie classique d'Othello condamne la prise prématurée des bords. Cependant, tous ceux d'entre vous qui se sont fait massacrer par un joueur qui « sautait littéralement sur les bords », savent bien que dans certains cas, prendre rapidement les bords peut être rentable ! Bien que l'on rencontre des séquences de résolution de bords dans la plupart des ouvertures, certaines semblent particulièrement propices au béton, parce que le cours du jeu y autorise naturellement l'un des joueurs à « tirer le jeu » vers l'un des bords.

Cette stratégie, appelée le *béton* (ou *hipari* en Japonais, c'est-à-dire « la tension »), est cependant très risquée. L'enjeu est le suivant : si vous arrivez à forcer votre adversaire à sacrifier un coin rapidement, vous devriez gagner facilement, mais si votre adversaire peut résister et vous obliger à ouvrir (et à jouer loin de vos bords), vous perdrez presque à coup sûr parce que vos bords vous gêneront à long terme.

est dangereux). Cela n'aurait pas été le cas si Noir avait joué 9.h6, puisque alors Blanc aurait pu jouer un coup de résistance avec 10.h4. Il est crucial de gagner des temps très vite si l'on a décidé de jouer une stratégie de béton, et c'est pour cela que les japonais utilisent le terme *hipari* : il faut tendre le jeu.



...attention au béton !

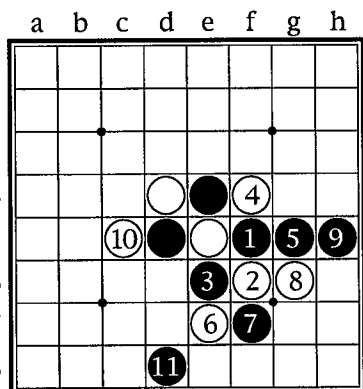
Après 11.d8 (voir le diagramme ci-dessus), la position commence dangereusement à ressembler à ce que l'on appelle un « double mur

double bord » (Ted Landau, dans le livre *Othello: Brief&Basic*). Ici Blanc doit faire très attention à ne pas donner des temps gratuits sur les bords (par exemple 12.e8 serait suicidaire!), mais au contraire essayer de tirer à nouveau le cours du jeu vers le centre de l'othellier (12.d7 est probablement le meilleur coup).

Les choix de Blanc sont donc limités, mais assez évidents, et la difficulté est du côté de Noir, qui doit épuiser les possibilités de Blanc et le forcer à sacrifier, plutôt que de devoir ouvrir lui-même au nord ou à l'ouest dans de mauvaises conditions. C'est pour cela que le bétonnage est une stratégie tellement risquée : une fois qu'il est lancé, on ne peut plus revenir en arrière !

Cet article a été écrit par George Ortiz, président de la Fédération australienne d'Othello, et publié pour la première fois en anglais en 1996 dans OZthello, la revue australienne d'Othello.

Traduction S. Nicolet



Heath classique...

L'ouverture *Heath* (coups 1 à 5) est appelée au Japon *Tobidashi*, ce qui veut dire « le grand saut », à cause du coup 5.g5 qui saute en dehors du carré central (les 16 cases centrales de l'othellier). Les six coups suivants sont extraits d'une partie dans laquelle Takeshi Murakami, triple champion du monde et expert de *Tobidashi*, l'a emporté contre Masaki Takizawa, deux fois champion du monde. Bien que cette variante particulière soit assez rare (8.c5 ou 8.h5 sont les réponses usuelles sur 7.f7), c'est un bon exemple d'un bétonnage agressif.

Remarquez comment Noir lance le béton sur le bord est avec le coup 9.h5, qui gagne un temps en lui garantissant de jouer en dernier sur ce bord (sauf si Blanc joue en h7, qui

Grand Prix d'Europe 2002

			Mil	Cam	Cop	Amsl	Brux	Paris	Total
Kashiwabara	Takuji	F	90		90	140	200	20	520
Höhne	Andreas	D	140		140	4	30	20	330
Shaman	David	USA		13	90		200		303
Berg	Matthias	D			200	90			290
Tastet	Marc	F	140		60		60		260
Nicolet	Stéphane	F	90		4	5	140		239
Feldborg	Karsten	DK			200				200
Leader	Imre	GB		200					200
Sperandio	Roberto	I	200						200
Hidayat	Romy	INA	60		40	5	90		195
Kortendijk	Albert	NL			4	140			144
Juhem	Philippe	F				60	20		80
Brightwell	Graham	GB		25		25	20		70
Handel	Michael	GB		60					60
Horn	Per	DK			60				60
Cordy	Alexandre	B	0	25		0	30		55
de Graaf	Jan C.	NL			30	0	5	20	55
Lazard	Emmanuel	F		40					40
Barnaba	Donato	I	30			4			34
Claassen	Mathijs	NL			30	4			34
Berner	Johan	S					30	0	30
Hobo	Roel	NL			30	0	0	0	30
Menozzi	Giuseppe	I	30						30
Stanzione	Pierluigi	I	30						30
Caspard	Emmanuel	F				25		0	25
Di Meglio	Fabrice	F						20	20
Marson	Phil	GB		13					13
van den Biggelaar	Nicky	NL			8	4	0		12
Meijer	Arnoud	NL			8	0	0	0	8
Vallund	Henrik	DK			8				8
van de Zande	Josbert	NL			8	0			8
Andriani	Bintsa	F				0	5		5
Andriani	Sandry	F					5		5
Antonelli	Stefano	I	5						5
Bianchi	Paolo	I	5						5
Castellano	Giorgio	I	5						5
De Lit	Pierre	B					5		5
Diepenmaat	Jeroen	NL	5	0	0	0	0	0	5
Fasce	Paolo	I	5						5
Ferrando	Marco	I	5						5
Stastna	Jan	CZ	5						5
Delaunay	Arnaud	F				4		0	4
Tomei	Robin	NL				4			4
de Grey	Aubrey	GB		2					2
Hubbard	Geoff	AUS	0	2	0	0	0	0	2
Richens	Julian	GB		2					2

Takuji récidive cette année et garde son titre de vainqueur du grand prix d'Europe grâce à sa victoire à Bruxelles et à sa deuxième place à Amsterdam. Andreas Höhne s'adjuge la deuxième place au classement final sans remporter la moindre victoire mais en ayant participé à cinq tournois, terminant à deux reprises juste derrière le vainqueur du tournoi.

Enfin une mention spéciale à Jeroen Diepenmaat et Geoff Hubbard qui se sont déplacés à six reprises pour participer à tous les tournois internationaux.

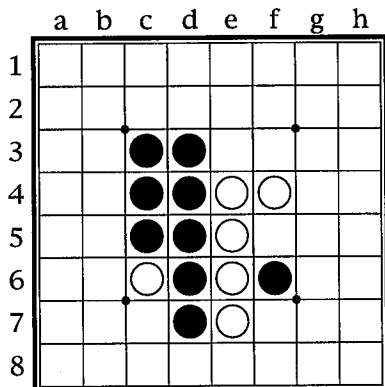
Grand Prix C 2003

			Ren1	Total
Margarit	Éric	F	100	100
Hervé	Jacqueline	F	70	70
Ovion	Jacques	F	70	70
Benoît	Serge	F	45	45
Gélin	Gabriel	F	45	45
Molla	Charles	F	20	20
Molla	Jean-Jacques	F	20	20
Torri	Marie-Christine	F	20	20

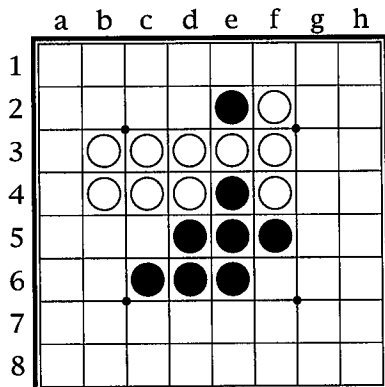
Les interversions

par Simon Pinta

La curiosité du numéro 56 de *Fforum* présentait une position qui avait été atteinte de 9 façons différentes dans les parties jouées en tournoi (issues de la base de parties) : 1.e6 f4 c3 c4 d3 d6 f6 e7 c5 c6 d7.



Dans le numéro suivant, Stéphane avait trouvé 16 manières d'arriver à cette position, et avait proposé une deuxième position qui pouvait être atteinte de 631 façons différentes : 1.f5 d6 c3 d3 c4 f4 e3 f3 e6 b4 c6 f2 e2 b3.



Enfin l'article d'Emmanuel Lazard sur l'analyse rétrograde du numéro 61 a fini par me donner l'impulsion pour développer cette analyse rétrograde qui permet de connaître toutes les suites permettant d'obtenir une position ou ses positions équivalentes (c'est-à-dire l'ensemble des 8 positions possibles en tenant compte des symétries et rotations).

En voici les résultats.

1° La première position est en fait atteignable par 40 lignes que voici :

- 1 : e6 f4 d3 d6 f6 c6 d7 c4 c3 e7 c5
- 2 : e6 f4 c3 d6 f6 c6 d7 c4 d3 e7 c5
- 3 : e6 f4 c3 d6 d7 c6 f6 c4 d3 e7 c5
- 4 : e6 f4 c3 d6 f6 c4 d7 c6 d3 e7 c5
- 5 : e6 f4 d3 d6 f6 c4 c3 c6 d7 e7 c5
- 6 : e6 f4 d3 c4 c3 d6 f6 c6 d7 e7 c5
- 7 : e6 f4 c3 c4 d3 d6 f6 c6 d7 e7 c5
- 8 : e6 f4 c3 d6 f6 c4 d3 c6 d7 e7 c5
- 9 : e6 f4 c3 d6 f6 c6 d7 c4 c5 e7 d3
- 10 : e6 f4 c3 d6 d7 c6 f6 c4 c5 e7 d3
- 11 : e6 f4 c3 d6 f6 c4 d7 c6 c5 e7 d3
- 12 : e6 f4 c3 e7 f6 d6 d7 c4 c5 c6 d3
- 13 : e6 f4 c3 d6 f6 e7 d7 c4 c5 c6 d3

- 14 : e6 f4 c3 d6 f6 c4 d7 e7 c5 c6 d3
- 15 : e6 f4 c3 d6 f6 c4 c5 e7 d7 c6 d3
- 16 : e6 d6 c3 f4 f6 c4 c5 e7 d7 c6 d3
- 17 : e6 f4 d3 c4 c3 e7 f6 c6 c5 d6 d7
- 18 : e6 f4 c3 c4 d3 e7 f6 c6 c5 d6 d7
- 19 : e6 f4 d3 c4 c3 c6 c5 e7 f6 d6 d7
- 20 : e6 f4 c3 c4 d3 c6 c5 e7 f6 d6 d7
- 21 : e6 f4 d3 d6 f6 c4 c3 c6 c5 e7 d7
- 22 : e6 f4 d3 c4 c3 d6 f6 c6 c5 e7 d7
- 23 : e6 f4 c3 c4 d3 d6 f6 c6 c5 e7 d7
- 24 : e6 f4 c3 d6 f6 c4 d3 c6 c5 e7 d7
- 25 : e6 f4 d3 c4 c3 c6 c5 d6 f6 e7 d7
- 26 : e6 f4 c3 c4 d3 c6 c5 d6 f6 e7 d7
- 27 : e6 f4 d3 c4 c3 e7 f6 d6 c5 c6 d7
- 28 : e6 f4 c3 c4 d3 e7 f6 d6 c5 c6 d7
- 29 : e6 f4 d3 d6 f6 c4 c3 e7 c5 c6 d7
- 30 : e6 f4 d3 c4 c3 d6 f6 e7 c5 c6 d7
- 31 : e6 f4 c3 c4 d3 d6 f6 e7 c5 c6 d7
- 32 : e6 f4 c3 d6 f6 c4 d3 e7 c5 c6 d7
- 33 : e6 f4 c3 d6 f6 c4 c5 e7 d3 c6 d7
- 34 : e6 d6 c3 f4 f6 c4 c5 e7 d3 c6 d7
- 35 : e6 f4 d3 c4 c3 e7 c5 c6 f6 d6 d7
- 36 : e6 f4 c3 c4 d3 e7 c5 c6 f6 d6 d7
- 37 : e6 f4 c3 c4 c5 e7 d3 c6 f6 d6 d7
- 38 : e6 f4 d3 c4 c3 d6 c5 c6 f6 e7 d7
- 39 : e6 f4 c3 c4 d3 d6 c5 c6 f6 e7 d7
- 40 : e6 d6 c5 f4 d3 c4 c3 c6 f6 e7 d7

2° La position de Stéphane est bien atteignable par 631 lignes, mais la position symétrique qu'il est intéressant de connaître est atteignable aussi en 51 lignes que voici :

- 1 : c4 c5 f6 b3 c6 c7 b4 f5 f4 d3 d6 d7 e3 c3
- 2 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 b4 c7 f4 d3 d6 d7 e3 c3
- 3 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 f4 c7 b4 d3 d6 d7 e3 c3
- 4 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 b4 d3 f4 c7 d6 d7 e3 c3
- 5 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 f4 d3 b4 c7 d6 d7 e3 c3
- 6 : c4 c5 f6 b3 c6 c7 b4 f5 d6 d3 f4 d7 e3 c3
- 7 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 b4 c7 d6 d3 f4 d7 e3 c3
- 8 : c4 c5 f6 b3 d6 f5 c6 d3 f4 c7 b4 d7 e3 c3
- 9 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 d6 d3 f4 c7 b4 d7 e3 c3
- 10 : c4 c5 f6 b3 d6 f5 f4 d3 c6 c7 b4 d7 e3 c3
- 11 : c4 c5 f6 f5 f4 d3 d6 b3 c6 c7 b4 d7 e3 c3
- 12 : c4 c5 d6 c3 f4 f5 c6 d3 b4 d7 e3 b3 f6 c7
- 13 : c4 c5 d6 c3 f4 f5 b4 b3 f6 d7 c6 d3 e3 c7
- 14 : c4 c5 f6 c3 d6 f5 b4 b3 f4 d7 c6 d3 e3 c7
- 15 : c4 c5 d6 c3 f4 f5 b4 d7 f6 b3 c6 d3 e3 c7
- 16 : c4 c5 f6 b3 b4 c3 c6 f5 f4 d3 d6 d7 e3 c7
- 17 : c4 c5 f6 c3 b4 b3 c6 f5 f4 d3 d6 d7 e3 c7
- 18 : c4 c5 f6 c3 c6 f5 b4 b3 f4 d3 d6 d7 e3 c7
- 19 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 b4 d3 f4 c3 d6 d7 e3 c7
- 20 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 f4 d3 b4 c3 d6 d7 e3 c7
- 21 : c4 c5 d6 c3 f4 f5 b4 b3 f6 d3 c6 d7 e3 c7
- 22 : c4 c5 f6 c3 d6 f5 b4 b3 f4 d3 c6 d7 e3 c7
- 23 : c4 c5 f6 c3 b4 f5 f4 d3 d6 b3 c6 d7 e3 c7
- 24 : c4 c5 f6 f5 f4 c3 b4 d3 d6 b3 c6 d7 e3 c7
- 25 : c4 c5 f6 c3 b4 d3 d6 f5 f4 b3 c6 d7 e3 c7
- 26 : c4 c5 f6 c3 d6 f5 b4 d3 f4 b3 c6 d7 e3 c7
- 27 : c4 c5 f6 c3 d6 f5 f4 d3 b4 b3 c6 d7 e3 c7
- 28 : c4 c5 f6 f5 f4 d3 d6 c3 b4 b3 c6 d7 e3 c7
- 29 : c4 c5 f6 c3 c6 f5 b4 d3 f4 b3 d6 d7 e3 c7
- 30 : c4 c5 f6 c3 c6 f5 f4 d3 b4 b3 d6 d7 e3 c7

- 31 : c4 c5 f6 c3 d6 f5 b4 b3 c6 d3 f4 d7 e3 c7
- 32 : c4 c5 f6 b3 b4 c3 c6 f5 d6 d3 f4 d7 e3 c7
- 33 : c4 c5 f6 c3 b4 b3 c6 f5 d6 d3 f4 d7 e3 c7
- 34 : c4 c5 f6 c3 c6 f5 b4 b3 d6 d3 f4 d7 e3 c7
- 35 : c4 c5 d6 c3 f4 f5 b4 b3 c6 d3 f6 d7 e3 c7
- 36 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 f4 c3 b4 d3 d6 d7 e3 c7
- 37 : c4 c5 f6 b3 b4 f5 c6 d3 f4 c3 d6 d7 e3 c7
- 38 : c4 c5 f6 c3 b4 d3 d6 b3 c6 f5 f4 d7 e3 c7
- 39 : c4 c5 f6 b3 d6 f5 c6 c3 b4 d3 f4 d7 e3 c7
- 40 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 d6 c3 b4 d3 f4 d7 e3 c7
- 41 : c4 c5 f6 b3 d6 f5 b4 c3 c6 d3 f4 d7 e3 c7
- 42 : c4 c5 f6 b3 d6 f5 c6 d3 b4 c3 f4 d7 e3 c7
- 43 : c4 c5 f6 b3 c6 f5 d6 d3 b4 c3 f4 d7 e3 c7
- 44 : c4 c5 f6 f5 c6 d3 f4 c3 d6 d7 e3 b3 b4 c7
- 45 : c4 c5 f6 f5 d6 d3 c6 c3 f4 d7 e3 b3 b4 c7
- 46 : c4 c5 f6 f5 c6 d3 f4 c3 d6 d7 e3 c7 b4 b3
- 47 : c4 c5 f6 f5 d6 d3 c6 c3 f4 d7 e3 c7 b4 b3
- 48 : c4 c5 c6 c3 e3 c7 f6 f5 f4 d3 d6 d7 b4 b3
- 49 : c4 c5 f6 f5 c6 c3 e3 d3 f4 c7 d6 d7 b4 b3
- 50 : c4 c5 f6 f5 c6 d3 f4 c3 e3 c7 d6 d7 b4 b3
- 51 : c4 c5 c6 c3 e3 c7 f6 f5 d6 d3 f4 d7 b4 b3

Cette position et ses équivalentes peut être donc atteinte par 682 lignes différentes.

Et ce nombre de possibilités peut rapidement atteindre des proportions que je n'aurais pas imaginées. Prenons l'exemple de l'ouverture chat Penloup, voici le nombre de lignes possibles pour les différentes positions successives de l'ouverture :

- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6 : 1 seule ligne
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2 : 10 lignes
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4 : 81
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4b6 : 767
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4b6b5 : 3666
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4b6b5c3 : 14087
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4b6b5c3b4 : 20685
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4b6b5c3b4c1 : 24649
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4b6b5c3b4c1f2 : 123885
- f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4b6b5c3b4c1f2a3 : 202992

Et pour la suite f5d6c4d3c5f4e3f3c2c6e6d2g4b6b5c3b4c1f2a3e2, j'ai le fichier avec les 2501205 lignes possibles calculées en 47 heures si quelqu'un veut vérifier...

Le nombre de lignes permettant d'obtenir une position donnée est donc beaucoup plus important que ce que j'avais imaginé. Dans l'exemple précédent, il augmente à partir du dixième coup d'un facteur 4,36 par coup en moyenne !

On pourrait donc estimer que le nombre de lignes permettant d'obtenir le damier plein serait de l'ordre de 10 puissance 31, un nombre colossal. Bien sûr il faut prendre un damier final correspondant à une partie réelle, car il existe un nombre important de damiers qui ne peuvent pas être atteints, dont tous ceux qui ont un bord du type : xxxoxoxo, par exemple.

Ce qui m'amène à proposer le problème suivant :

Sur les 2 puissance 64 damiers possibles complètement pleins (soit $1,8 \cdot 10^{19}$ damiers) quelle est la proportion de damiers injouables ? 10%, 20%, 50%, plus ??

Bonne réflexion.

Le retour du solitaire

par Guillaume Largounez

Le solitaire de Fforum 65 m'a inspiré un bref commentaire. Rappelons tout d'abord la position du solitaire après h6 h1 g1 a1.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	●	●	●	○	●
2	○	●	●	○	●	○	○	●
3	●	○	●	○	○	●	○	●
4	●	●	●	●	●	○	●	●
5	●	○	●	●	●	●	○	●
6	●	●	●	○	○	○	○	●
7	○	●	●	○	○	●	○	●
8	○	●	●	●	●	○	○	○

Blanc doit jouer

Et là, Blanc semble devoir jouer a2, or c'est a8 qui est optimal, car a2 donne 33-31.

Voici des exemples de suites (ici, Noir choisit un autre coup optimal que dans le solitaire, il y en a plusieurs) :

- a2 h8 g8 ps a8 a7 donne 32-32
- a8 a2 a7 g8 h8 donne 33-31

Je me suis alors demandé s'il y avait un principe permettant de reconnaître que a8 est meilleur que a2.

Dans les deux cas, Noir a le bord ouest et Blanc le bord sud, ainsi qu'une bonne partie de la diagonale a8-h1. Ce n'est donc pas une question de ratissage. Ce sont deux façons différentes de garder les mêmes lignes.

Après avoir un peu réfléchi, j'ai vu que g8 et h8 ne jouaient aucun rôle dans le score. Et en simplifiant la position sur l'othellier, on aboutit au problème représenté sur la figure suivante.

La question reste la même : pour quoi a8 (43-21) est-il meilleur que a2 (44-20) ? Mais on y voit déjà plus clair.

Dans tous les cas, Blanc jouera a8, car Noir n'y a pas accès tout de suite, et Blanc n'a aucun intérêt à le lui donner en jouant a7, car il perdrait le bord ouest. La différence en dehors de a8, c'est qu'il peut y avoir Blanc a2 et Noir a7, ou l'inverse.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	●	●	●	○	○	○	○	●
2	○	●	●	○	○	○	○	●
3	●	○	●	○	○	○	○	●
4	●	●	●	●	●	●	●	●
5	●	●	●	●	●	●	●	●
6	●	●	●	●	●	●	●	●
7	○	●	●	●	●	●	●	●
8	○	●	●	●	●	●	●	●

Blanc doit jouer

Or a2 vaut deux pions pour Blanc et un pion pour Noir, tandis que a7 vaut trois pions pour Blanc et un pion pour Noir (le pion b7 qui sera Blanc). a7 vaut donc un pion de plus que a2 pour Blanc. Tout en jouant a8, Blanc devra donc s'efforcer de jouer a7.

Cela est possible en jouant a8 en premier, car Noir est obligé de répondre a2 pour ne pas perdre le bord ouest, CQFD.

Partie commentée Di Meglio – Nicolet

par Fabrice Di Meglio

Tournoi de Paris 2002
a b c d e f g h

1	56	42	39	33	34	43	44	52
2	57	55	35	38	18	23	50	45
3	29	58	10	13	2	22	41	40
4	37	27	1			7	12	19
5	28	26	6			5	16	17
6	36	24	25	14	4	3	8	11
7	31	54	21	15	30	9	46	48
8	60	59	53	20	51	49	32	47

Di Meglio 14-50 Nicolet

Contexte : cette partie a été jouée lors du tournoi de Paris 2002 à la ronde 9. Le premier jour avait vu un parcours sans faute de Stéphane avec 7 gains suivi par Marc et Romy à 5,5 et un groupe de joueurs à 5 dont je faisais partie. Le second jour, pour avoir une chance de finir dans les quatre premiers je devais gagner au moins trois parties sur les quatre restantes. Après avoir battu Marc à la ronde 8, tous les espoirs m'étaient encore permis. L'analyse de ma partie contre Stéphane montre que j'avais effectivement une bonne option pour y parvenir mais que je n'ai pas su en profiter. Le lourd score de la partie en faveur de Stéphane ne reflète pas la partie où Noir est bien en sortie d'ouverture, résiste en milieu de partie et où il rate le coche au coup 45 dans la finale.

Bon, assez de palabres et passons aux choses sérieuses. J'ai les noirs et je sais que Stéphane joue indifféremment la diagonale ou la perpendiculaire (et même parfois la parallèle en tournoi pour bien entendu déstabiliser psychologiquement son adversaire). Je m'attends donc à tout.

1.c4 e3 : Stéphane choisit la perpendiculaire. C'est quand même la réponse la plus solide du moment.

3.f6 e6 : je choisais l'Inhumaine et Stéphane choisit de continuer par la réponse classique. Avec cette réponse, Stéphane gagne 59,9% de ses parties (avec la base du 11/09/2002). Sur la réponse 4.b4 il fait même mieux : 69,1% ! À noter que ses scores théoriques sont encore meilleurs. Nous avons joué en club avec Stéphane quelques parties avec cette

ouverture et je m'y étais préparé en sachant que 4.b4 peut être contré avec les noirs mais qu'il faut faire très attention. Par exemple : 5.f3 g3 c3 d2 a4! c5 d6 et Noir semble mieux. Ou alors : 5.f3 g3 c3 d2 a4 c5 b3 f4 c2 e6 c6 et Noir est encore mieux.

5.f5 c5 f4 : je choisais la Tigre Centrale. D'autres options jouables possibles sont 7.c3 (la Tigre Diagonale) ou 7.d6 (la Brightwell). À noter que Stéphane fait des scores réels équivalents (56,6% et 56,3%) mais théoriques supérieures sur 7.f4 que sur 7.c3.

8.g6 f7 : Stéphane choisit la réponse excentrée et nous rentrons dans la fameuse Triangle.

10.c3 : je m'attendais alors à 10.g5, 10.d3 ou 10.e7 ou même 10.d6, coup très en vogue en ce moment. Mais Stéphane choisit une option qu'il n'avait pas encore explorée en tournoi : **10.c3!**

La position est alors la suivante.

a b c d e f g h

1								
2								
3			○		○			
4			○	●	●	●		
5			○	●	●	●		
6					●	●	○	
7						●		
8								

Après 10.c3

Examinons les réponses possibles pour Noir :

- les coups à l'ouest : b6, b5, b4, b3 et le terrible b2 ;

- les coups au nord : f2, e2, d2 ;

- les coups à l'est : h7, h6, h5.

11.f2 et h7 et b3 n'ont jamais été essayés tandis que b5, e2 et b6 ne totalisent à eux seuls qu'une petite dizaine de parties. Restent h5 et b4 avec une vingtaine de parties et l'étonnant **11.h6** qui remporte tous les suffrages selon la base. Toujours selon la base, seuls h6 et h5 donnent des suites favorables à Noir tandis que les suites à base de b4, b5, e2 et b6 sont favorables à Blanc.

Par exemple le coup naturel 11.b4 se fait contrer par 12.d6 ou d3 ou même 12.g5 avec dans les trois cas l'idée de tenter d'asphyxier Noir qui a beaucoup de pions.

Voici les analyses de Cassio (version 5.2.4) à titre informatif après 11.b4 :

- 12.d6 d7 f3 g5 h6 c2 f8 g3 d3 g4 h5 e2 e7 f2 : B+5.00

- 12.d3 f3 e7 d6 e8 g4 g3 e2 c2 g5 f2 d2 e1 d1 : B+1.00

- 12.g5 f3 d3 g4 d6 c6 f2 e7 h5 g3 d7 c7 h3 e2 f8 b3 c8 : B+0.00

Je joue pour ma part **11.h6** car mon expérience m'a montré que c'est le plus solide : avec ce coup Noir annonce un bétonnage féroce à l'est voire au sud et Blanc doit jouer avec précision.

12.g4 : réponse *a tempo* de Stéphane. Le coup de contact 12.g5 semble bon au départ mais 13.f3 d3 d6 d7 et Blanc, en frontière, va devoir faire des compromis pour survivre face au bétonnage. Notez que la réponse classique est 13.g3 d6 c7. **12.g4** au contraire force l'opposition des couleurs et donc Noir à venir vers Blanc. **13.d3 :** coup de reprise du centre et générant le coup tranquille g3 mais offrant d6 comme réponse simple et efficace.

14.d6 : ...ce que Stéphane prend immédiatement pour donner le trait à Noir simplement.

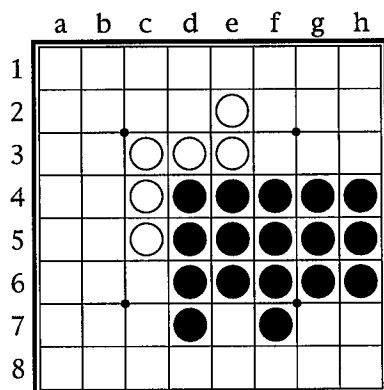
15.d7 : seule réponse correcte envisageable avec c6. Sur 15.c6, Noir ne pose pas assez de problèmes à Blanc et ce coup est trop attentiste : par exemple 16.g5 h5 d7 e7 c7 avec menace de jouer en f3. 15.d7 a le premier avantage de viser g3, de contrôler la colonne d et de pourrir le coup e7 pour Blanc en se laissant la réponse 17.c6.

16.g5 : Blanc choisit un coup tranquille d'attente.

17.h5 : ...et Noir en profite pour bétonner et rester compact.

18.e2 : Blanc essaie alors de tirer la position vers le nord en jouant ce coup de frontière. L'idée est de forcer Noir à traverser cette frontière pour ouvrir des lignes à Blanc et profiter de la forte masse de pions noirs qui sera alors néfaste en terme d'influence dans le milieu de la partie. Notez que 18.c7 ou 18.e7 sont possibles.

19.h4 : Noir refuse de traverser et continue son béton appuyé solidement sur le bord est.



Après 19.h4

Remarquez ici que la position de Noir favorise les coups potentiels de Blanc en g7, g3, h3 et éventuellement f3.

20.d8 : le seul coup correct car si 20.e7 alors 21.c6 ou 21.f3 placent Noir en tête. L'idée de Stéphane est encore de provoquer l'opposition de couleurs pour forcer Noir à traverser. Ce que je vais éviter à tout prix.

21.c7 f3 f2 b6 c6 : profite du contrôle de la ligne 6 par Noir. Chacun joue sur la frontière et Noir essaie au maximum de rester compact au centre. À noter que 24.g3 se fait contrer par 25.c8 f8 e8 b8 e7 c6 d1 et Noir est mieux. Notez aussi que 25.c6 peut être remplacé par la suite 25.d1 f1 c8 b8 e1 mais même si Noir est mieux Blanc gagne à la fin.

26.b5 b4 : coup de frontière encore une fois pour Blanc et coup de centre pour Noir. Cassio et WZebra préférèrent 27.e1 e7 d2 g8 b3 mais cela me semble un peu trop risqué pour Noir et même meilleur pour Blanc.

28.a5 : Blanc joue alors un coup inférieur ; je m'attendais à 28.e7 qui est mieux après la suite 29.f8 e8.

29.a3 e7 a7 : la séquence suivante a pour but de faire gagner un temps à Noir au prix toutefois d'une faiblesse en a6 ou a4 : Blanc pourra y jouer quand bon lui semble et Noir ne peut alors que répondre dans la paire opposée pour éviter la fourchette et la prise du coin a8.

32.g8 : un des meilleurs coups avec g3. L'avantage de g8 est de forcer Noir à ouvrir au nord ou bien à accepter le compromis 33.b8 suivi de 34.g7 ou bien 34.c8 e8 et alors Blanc est mieux. Notez que Blanc a créé avec ce coup un trou impair et qu'il ne pourra pas attaquer un possible bord de cinq de Noir à l'est à cause du débord c7-f7 blanc. Blanc peut

cependant sacrifier plus tard en g7 pour récupérer la parité.

33.d1 : une des seules réponses correctes avec c2 et b3. C'est aussi celle qui ouvre le moins. L'analyse avec Cassio montre aussi que c2 n'est pas meilleur même si les coups d2 ou b3 sont alors pourris pour Blanc. La suite possible 33.c2 g3 d2 h3 h2 b3 f8 a6 h8 a8 donne en fait B+14.

34.e1 : la réponse simple, la plus pénible pour Noir car il doit alors forcément trouver quelque chose sans quoi son nombre de pions et la parité vont le faire rapidement souffrir.

35.c2 : le seul coup de Noir qui garde encore un peu de flexibilité dans cette position. Qui plus est, Cassio donne Noir et Blanc à égalité (intéressant !). 35.f1 offre trop de possibilités à Blanc pour profiter de la structure des débords nord et est de Noir et jouer potentiellement quatre coups sur les six au nord-est. De plus 36.c2 est alors très pénible pour Noir : 35.f1 c2 d2 b2! et Blanc gagne à cause de la mauvaise structure de pions noirs sur le bord ouest.

36.a6 a4 d2 : reste au centre et redonne le trait à Noir qui doit encore trouver quelque chose.

39.c1 : je joue alors un coup perdant tandis que f1 donne la nulle au mieux pour Blanc avec l'étonnant 40.b2 pour attaquer le bord déséquilibré à l'ouest.

40.h3 : Stéphane choisit la meilleure suite. Désormais Blanc gagne 30-34.

41.g3 : meilleur coup. Toujours 30-34.

42.b1 : Stéphane me redonne le gain 34-30 alors que 42.g2 est le coup correct (on joue simplement la parité locale ; il faut y croire).

43.f1 g1 : meilleurs coups. Toujours 34-30. L'idée est de forcer Blanc à prendre du bord et à se retrouver avec un coin nord-est de trois cases favorisant les contrôles/sacrifices potentiels avec la diagonale g2-b7.

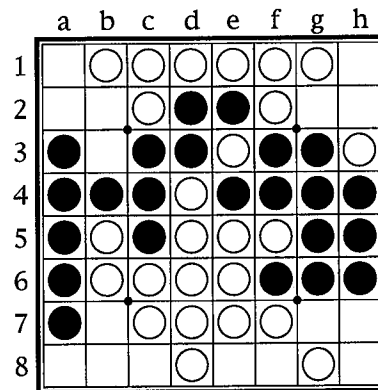
45.h2. Le tournant de la partie. J'ai à ce moment-là en gros 2mn30s à la pendule et je me dis qu'il y a sûrement quelque chose à faire dans cette position. Je vois que 45.b7 contrôle la diagonale mais après 46.b3 celle-ci est recoupée en d5 et le stress aidant je ne vois pas de moyen de la surcouper.

En fait le simple 47.f8 force le gain : soit 48.e8 et 49.a2 avec contrôle de la diagonale ou bien 48.e8 49.c8 avec Stoner ; soit 48.a8 et 49.e8 et si Blanc joue en a2 alors Noir potentiellement jouera les deux

coups a1 et b2 ou bien aura un contrôle de diagonale b2-h8 empêchant Blanc de jouer a1.

L'analyse avec Cassio montre effectivement que c'est le cas : sur 45.b7 si 46.b3 alors 39-25 et si 46.g7 alors 34-30.

Mais je choisis 45.h2 qui fait par contre 30-34 !! Double sniff. Manque de lucidité qui va alors me coûter tout simplement la partie.



Après 44.g1

46.g7 : le bon coup. Simple et efficace, 30-34.

47.h8 : un coup catastrophique qui va permettre à Stéphane une arnaque de dernière minute. Mieux est 47.b2 qui donne 30-34.

48.h7 : coup optimum, 27-37. À noter que b3 est aussi gagnant 29-35.

49.f8 : Noir craque sous la pression de la pendule et perd six pions d'un coup. Arggh. Et se fait arnaquer car Blanc va pouvoir jouer g2 et h1. Bien vu ! 49.g2 est bien entendu indispensable pour contrer l'arnaque.

50.g2 à 60.a8 : suite logique qui ratisse le plus de pions. Noir commet encore quelques erreurs sous la pression du chrono et tombant même à son avant-dernier coup. *Game over* pour moi et bravo Stéphane.

L'analyse de la finale avec Cassio jusqu'au coup 38 est :

38.d2?? Blanc rate le gain.

38.f1 d2 h3 g3 h7 b7 h2 g1 c1 e8 h1 f8 g2 h8 a8 c8 g7 b8 a2 b3 b2 a1 b1 faisait 31-33

39.c1?? Noir rate la nulle.

39.f1 b2 b3 c1 a1 g3 h3 g2 b1 a2 b7 a8 c8 b8 e8 h2 h1 g1 f8 g7 h8 h7 faisait 32-32

40.h3 et 41.g3 font 30-34

42.b1?? Blanc donne le gain.

42.g2 f8 e8 b8 h7 f1 h2 b7 b3 c8 a8 h1 g7 h8 g1 b2 a2 b1 a1 faisait 30-34

43.f1 et 44.g1 font 34-30

45.h2?? Noir donne le gain.

45.b7 g7 h8 b3 f8 a8 e8 g2 h1 h2 a1 a2 b2 c8 b8 h7 faisait 34-30

46.g7 fait 30-34

47.h8? Noir perd 3 pions.

47.b2 a1 b7 b3 g2 h1 c8 a8 a2 b8
h8 h7 f8 e8 faisait 30-34

48.h7 fait 27-37

49.f8? Noir perd 6 pions.

49.g2 h1 b8 b7 b2 a2 a1 b3 f8 e8
c8 a8 faisait 27-37

50.g2 fait 21-42

51.e8? Noir perd 1 pion.

51.b2 h1 b8 e8 c8 b7 a2 a1 b3
faisait 21-42

52.h1 à 56 a1 font 20-44

57.a2? Noir perd 6 pions.

57.b8 a8 a2 b3 faisait 20-44

58.b3 à 60.a8 font 14-50

En conclusion, une partie serrée où Noir a gâché une position gagnante et même une place potentielle dans les quatre premiers. La suite du tournoi fut pour moi un gain contre Takuji et une lourde perte contre David pour finalement finir cinquième ex aequo et huitième au départage (merci Stéphane et David).

Un dernier mot : ce tournoi fut organisé de main de maître par Marc ainsi que les personnes l'ayant aidé. Qu'ils en soient ici remerciés. Je vous invite tous à venir à la prochaine édition en août 2003 pour ce rendez-vous incontournable.

Voici quelques exemples de parties illustrant cette ouverture.

Tournoi de Paris 2002

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	56	55	51	36	39	42	60	50
2	53	57	34	33	40	27	45	44
3	52	35	10	14	2	18	13	20
4	54	37	1	○	●	7	15	29
5	41	38	6	●	○	5	12	19
6	32	11	21	16	4	3	8	17
7	43	58	31	28	23	9	49	30
8	59	46	26	25	24	22	47	48

Shaman 28-36 Nicolet

Meijin 2001

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	52	53	54	31	33	35	57	48
2	46	51	17	30	32	34	58	29
3	28	45	10	16	2	18	26	22
4	39	11	1	○	●	7	14	19
5	24	13	6	●	○	5	15	25
6	37	20	21	12	4	3	8	47
7	40	49	36	23	27	9	59	44
8	56	43	42	38	41	55	50	

Kaneda 14-50 Nakajima T.

Meijin 2001

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	51	56	33	53	32	30	59	60
2	50	57	40	26	31	27	52	54
3	43	49	10	25	2	23	13	15
4	44	42	1	○	●	7	12	28
5	45	41	6	●	○	5	20	29
6	46	48	21	14	4	3	8	11
7	47	55	22	19	16	9	36	38
8	58	39	37	17	34	18	24	35

Suekuni M. 37-27 Nakajima T.

Tournoi de Princeton 1997

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	57	58	40	39	32	59	60	48
2	56	54	37	44	29	31	42	41
3	47	38	10	14	2	13	30	24
4	36	35	1	○	●	7	21	25
5	45	26	6	●	○	5	12	46
6	28	27	23	15	4	3	8	11
7	49	55	17	16	18	9	43	52
8	53	34	19	22	33	20	51	50

Snail 36-28 Zebra

Parties Internet 2001

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	58	48	51	52	32	43	44	53
2		59	45	30	31	34	50	36
3	55	57	10	21	2	19	13	49
4	54	56	1	○	●	7	12	38
5	42	26	6	●	○	3	15	11
6	39	28	17	14	4	5	8	20
7	41	29	25	18	16	9	37	27
8	40	33	23	24	35	22	47	46

Booklet 40-24 007

Parties Internet 1994

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	48	49	34	33	36	37	38	51
2	50	39	44	31	32	25	52	21
3	47	43	10	35	2	24	13	18
4	46	40	1	○	●	7	12	17
5	45	28	6	●	○	5	19	20
6	42	41	27	14	4	3	8	11
7	56	53	15	16	22	9	30	57
8	54	55	29	23	26	60	58	59

Thumper 32-32 Logistello

Parties Internet 1998

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	55	52	35	38	34	39	46	53
2	59	60	41	33	20	36	42	54
3	56	43	10	13	2	29	37	17
4	51	28	1	○	●	7	12	44
5	30	21	6	●	○	5	16	27
6	45	32	19	14	4	3	8	11
7	40	31	18	15	23	9	47	57
8	49	50	26	22	25	24	58	48

Doronko 32-32 007

Parties Internet 1994

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	44	48	47	32	30	33	34	54
2	46	43	45	29	25	28	53	55
3	39	40	10	27	2	26	13	56
4	49	37	1	○	●	7	12	19
5	38	41	6	●	○	5	17	18
6	50	51	35	14	4	3	8	11
7	52	58	15	16	31	9	42	60
8	57	24	21	22	23	20	36	59

Thumper 29-35 Logistello

Tournois IOS 1998

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	56	57	58	43	41	52	46	51
2	54	55	34	32	33	29	44	39
3	53	35	10	24	2	17	40	38
4	50	31	1	○	●	7	26	37
5	42	25	6	●	○	5	12	23
6	36	11	16	14	4	3	8	13
7	49	47	18	19	15	9	45	59
8	48	28	27	22	21	20	30	60

Yaziv 22-42 Tominaga K.

Kanto Open 1986

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	58	47	46	45	29	54	59	60
2	43	49	42	41	28	27	57	23
3	56	22	10	20	2	16	25	18
4	32	11	1	○	●	7	14	17
5	31	13	6	●	○	5	15	21
6	30	39	26	12	4	3	8	52
7	40	50	19	24	37	9	38	36
8	55	48	33	44	35	34	53	51

Nagao 27-37 Koshino

Classement FFO

Joueurs français				Joueurs étrangers						
2419	+/- 69	(132)	[+16]	CASPARD Emmanuel (GM)	{USA}	2042	+/-150 (22)	[+47]	TAKEDA Hajime	{J}
2378	+/- 58	(181)	[+9]	TASTET Marc (GM)	{USA}	2039	+/-109 (45)	[+146]	DE LIT Pierre	{B}
2356	+/- 51	(233)	[+32]	KASHIWABARA Takuji (GM)	{GB}	2033	+/- 89 (74)	[+96]	VAN DEN BIGGELAAR Nicky	{NL}
2342	+/- 63	(144)	[-6]	NICOLET Stéphane (GM)	{DK}	2025	+/- 73 (106)	[+117]	HOBBO Roel	{NL}
2296	+/- 87	(77)	[+31]	JUHEM Philippe (GM)	{USA}	2024	+/- 96 (66)	[+170]	VAN DER WAGT Ben	{NL}
2251	+/- 76	(96)	[+33]	LAZARD Emmanuel (GM)	{I}	2018	+/-143 (32)	[+95]	VAN TILBURG Daan	{NL}
2243	+/- 178	(25)	[nv]	SARKISSIAN Jean-Paul	{S}	2013	+/-122 (35)	[+35]	SHIFMAN Leonid	{IL}
2206	+/- 63	(144)	[+64]	CORDY Alexandre (GM)	{I}	2010	+/-119 (42)	[+156]	BUZYNSKI Adam	{NL}
2193	+/- 73	(108)	[+97]	AUZENDE Frédéric (M)	{S}	2007	+/- 70 (126)	[-9]	HUBBARD Geoff	{AUS}
2183	+/- 410	(4)	[nv]	COLLAY Sophie	{NL}	1989	+/-101 (73)	[+35]	FASCE Paolo	{I}
2176	+/- 209	(14)	[-1]	COLLAY Frédéric (M)	{DK}	1987	+/- 98 (60)	[+64]	BADSTEDT Pallo	{DK}
2120	+/- 128	(43)	[-10]	BUTIN Pierre	{NL}	1984	+/- 88 (77)	[+41]	LE COMTE Michiel	{NL}
2088	+/- 135	(32)	[+181]	DI MEGLIO Fabrice (M)	{S}	1970	+/-145 (26)	[nv]	MAGNUSSON Niklas	{S}
2046	+/- 107	(49)	[+65]	JACQUET François	{NL}	1963	+/- 79 (94)	[+130]	VAN DE ZANDE Josbert	{NL}
2042	+/- 151	(33)	[+40]	SAHLI David	{NL}	1960	+/- 78 (98)	[+155]	MEIJER Amoud	{NL}
2019	+/- 100	(74)	[+141]	POIRIER Serge	{S}	1959	+/-143 (26)	[nv]	MAGNUSSON Johan	{S}
2001	+/- 235	(10)	[nv]	DECOEYÈRE Eric	{CZ}	1959	+/-115 (54)	[+108]	STASTNA Jan	{CZ}
1989	+/- 162	(26)	[+68]	SCHERNO Dominique	{S}	1951	+/- 80 (92)	[+6]	STEENTOF Benkt	{S}
1980	+/- 286	(10)	[-88]	PÉLISSIER Laurent	{DK}	1944	+/-142 (33)	[-23]	NIELSEN Erik	{DK}
1975	+/- 91	(71)	[+113]	DAUBA Cédric	{S}	1944	+/-167 (18)	[nv]	ISAKSSON Jonas	{S}
1973	+/- 142	(41)	[-130]	LARGOUNEZ Guillaume	{GB}	1940	+/-133 (33)	[-51]	MARSON Phil	{GB}
1961	+/- 79	(89)	[+94]	DELAUNAY Arnaud	{I}	1935	+/-131 (44)	[+81]	BIANCHI Paolo	{I}
1960	+/- 83	(84)	[+97]	QUAZZO Claude	{N}	1933	+/-132 (46)	[+90]	BØE Alexander	{N}
1946	+/- 173	(17)	[+24]	SCHIEDER Denys	{DK}	1923	+/-154 (25)	[nv]	NIELSEN Kim J.	{DK}
1941	+/- 221	(15)	[+64]	LANUIT Christophe	{I}	1923	+/-159 (25)	[nv]	TUCCI Alessandro	{I}
1930	+/- 68	(128)	[+72]	SEKNADIÉ José (M)	{NL}	1918	+/-165 (21)	[+142]	DE WINDT Henstey	{NL}
1870	+/- 142	(25)	[+152]	VAN EGROO Dominique	{NL}	1905	+/- 76 (97)	[+162]	JONGKIND Robbert	{NL}
1841	+/- 231	(10)	[+105]	EYMARD Joël	{NL}	1902	+/-127 (35)	[+97]	DEN HAAN Frank	{NL}
1839	+/- 167	(25)	[+97]	LANG Frédéric	{NL}	1901	+/-108 (46)	[+56]	BOURSEAU Rene	{NL}
1819	+/- 160	(22)	[+70]	BASSO Jean-Luc	{S}	1898	+/-136 (31)	[+36]	PETTERSSON Ola	{S}
1804	+/- 82	(91)	[+84]	MARGARIT Éric	{NL}	1896	+/-152 (32)	[nv]	CHLIPALSKI Filip	{NL}
1763	+/- 360	(5)	[+71]	BAROT Jacques	{NL}	1885	+/-137 (27)	[nv]	TOMBI Robin	{NL}
1750	+/- 140	(44)	[+66]	MICHEL Stéphane	{B}	1879	+/-151 (27)	[nv]	DUPONT Frédéric	{B}
1748	+/- 262	(10)	[+120]	VAN NUVEL Jean-Michel	{GB}	1870	+/-163 (26)	[-91]	DE GREY Aubrey	{GB}
1743	+/- 148	(32)	[+80]	PONS Pascal	{N}	1848	+/-144 (38)	[nv]	THEODORSEN Rune	{N}
1733	+/- 251	(16)	[+75]	GRISON Rémi	{S}	1833	+/-106 (51)	[+48]	JOHANSSON Erik	{S}
1725	+/- 209	(13)	[nv]	LÉVY-ABÉGNOLI Thierry	{NL}	1810	+/- 73 (113)	[+55]	DIEPENMAAT Jeroen	{NL}
1701	+/- 290	(6)	[nv]	ALBAUME Didier	{S}	1809	+/-102 (57)	[-28]	INGELMAN-SUNDBERG Simon	{S}
1692	+/- 544	(5)	[+86]	BÉTIN Dominique	{NL}	1802	+/-106 (50)	[+158]	VELTMAN Anne	{NL}
1684	+/- 169	(22)	[+93]	SAINT-JOURS Emmanuel	{PL}	1796	+/-133 (31)	[nv]	SOSNOWSKI Mateusz	{PL}
1624	+/- 300	(10)	[nv]	BENOÏT Serge	{NL}	1792	+/-113 (48)	[+50]	VAN DEN BESSELAAR Daniel	{NL}
1621	+/- 331	(9)	[+689]	LECLERC Antoine	{S}	1791	+/-137 (35)	[-13]	ROSENQVIST Anders	{S}
1587	+/- 166	(33)	[+52]	OVION Jacques	{NL}	1777	+/-145 (25)	[+154]	JANSSEN Jeroen	{NL}
1584	+/- 145	(58)	[+163]	GÉLIN Gabriel	{NL}	1769	+/- 93 (68)	[+85]	VAN DER MECHE Narda	{NL}
1461	+/- 258	(15)	[+66]	MULLER Isabelle	{NL}	1746	+/-142 (34)	[nv]	ROERADE Jeroen	{NL}
1454	+/- 238	(26)	[+99]	BERNOU Stéphan	{NL}	1739	+/- 91 (73)	[+158]	IN HET ZANDT Bas	{NL}
1442	+/- 252	(11)	[nv]	ZEAU Pascal	{NL}	1739	+/-160 (21)	[nv]	SALOMONS Roy	{NL}
1423	+/- 413	(10)	[+96]	DORSIMONT Guilain	{NL}	1736	+/-107 (52)	[+102]	VAN DER DUIN Jan-Ward	{NL}
1335	+/- 165	(58)	[+137]	HERVÉ Jacqueline	{NL}	1730	+/-129 (39)	[+50]	TOSSINGS Chris	{NL}
842	+/- 236	(45)	[-58]	TORRI Marie-Christine	{NL}	1726	+/-114 (45)	[nv]	KAMPHUIS Leon	{NL}
785	+/- 930	(5)	[nv]	CABAILLOT Cécile	{N}	1713	+/-170 (28)	[nv]	DOVLAND Johan	{N}
374	+/- 358	(16)	[-142]	PEILLON Maureen	{NL}	1711	+/- 87 (83)	[+85]	AUGUSTIJN Arjan	{NL}
						1705	+/-118 (39)	[+136]	REINDERS Ralph	{NL}
						1699	+/-139 (35)	[+2]	VAN SEGGELEN Trees	{NL}
						1696	+/-149 (31)	[+105]	VAN BRUNSHOT Chantall	{NL}
						1686	+/- 94 (78)	[+49]	ARNOLD Roy	{GB}
						1683	+/-140 (31)	[nv]	VAN DER GRAAF Rudi	{NL}
						1672	+/-142 (32)	[+102]	MUL Marcel	{NL}
						1658	+/-135 (42)	[-13]	AAGAARD-HANSEN Jens	{DK}
						1647	+/-143 (32)	[+74]	LAUTENBACH Marijne	{NL}
						1633	+/- 98 (65)	[+86]	ROKVEN Daniel	{NL}
						1627	+/-149 (24)	[nv]	DUFWENBERG Mike	{S}
						1591	+/-132 (43)	[+93]	RYBARIK Ivo	{CZ}
						1583	+/-166 (22)	[nv]	WELER Nicolas	{S}
						1575	+/- 95 (66)	[+27]	ILBRINK Jarl	{NL}
						1574	+/-170 (29)	[+192]	KVAPIL Martin	{CZ}
						1572	+/-100 (58)	[+54]	WITTING Sipke	{NL}
						1556	+/-145 (28)	[-70]	ANDERSSON Mattias	{S}
						1556	+/-137 (42)	[+126]	HVEZDOVA Jitka	{CZ}
						1543	+/-136 (31)	[nv]	GUNNARSSON Elisabeth	{S}
						1538	+/-165 (28)	[nv]	LUCCHESI Davide	{I}
						1526	+/-104 (58)	[+86]	VAN DEN BESSELAAR William	{NL}
						1517	+/-167 (20)	[nv]	VERHEIJ Danny	{NL}
						1469	+/-131 (42)	[+50]	VECCHI Maria-Serena	{I}
						1451	+/-110 (58)	[+43]	BERSAGLIERI Daniela	{I}
						1443	+/-116 (52)	[+105]	VAN WINKEL Suzanne	{NL}
						1436	+/-165 (20)	[+105]	LAAN Jaap	{NL}
						1435	+/-140 (38)	[nv]	VAN WINKEL Hein	{NL}
						1431	+/-163 (23)	[nv]	HAGLUND Tova	{S}
						1430	+/-114 (51)	[+17]	DAM Francois	{NL}
						1421	+/-118 (53)	[+73]	IN HET ZANDT Paul	{NL}
						1419	+/-118 (56)	[+55]	DAGNINO Roberto	{I}
						1405	+/-154 (36)	[-86]	HELLGREN Bo	{S}
						1339	+/-130 (44)	[+172]	VAN HEERE Mark	{NL}
						1290	+/-139 (43)	[+181]	VAN DER WAGT Jan	{NL}
						1289	+/-149 (36)	[nv]	RUTTE Huub	{NL}
						1206	+/-168 (29)	[+127]	ZIVNICEK Marek	{CZ}
						1112	+/-137 (57)	[+84]	LANGENBERG Olaf	{NL}

Voici le classement de la FFO au 30 septembre 2002. Il prend en compte, depuis le classement paru dans *Fforum* 65, le tournoi international de Bruxelles (27 et 28/7/2002), le championnat d'Europe joué aux olympiades des sports de l'esprit (17 et 18/8/2002), le tournoi international de Paris (30/8 et 1/9/2002), les sélections du championnat de France ainsi que les finales (28 et 29/9/2002), plus des tournois européens.

Pour plus de clarté, les joueurs sont séparés en deux catégories : français et étrangers, mais il est significatif de les comparer, le classement ayant été calculé toutes catégories confondues. Le classement d'un joueur n'est officiel que si l'incertitude de son classement (donnée par le nombre suivant les signes +/-) est inférieure ou égale à 200. Ces joueurs ont été mis en gras dans le classement français (où ne figurent que les adhérents). Entre parenthèses se trouve le nombre de parties prises en compte pour calculer le classement et entre crochets la différence avec le classement publié dans *Fforum* 65 (ou « nv » si le joueur n'y apparaissait pas). L'évolution du classement d'un joueur n'est pas significative : il faut comparer les évolutions de plusieurs joueurs. Rappelons que le classement est établi à partir de l'ensemble des parties jouées les 14 derniers mois. Retrouvez le classement mis à jour régulièrement sur Internet : <http://www.othello.fr.st/fede/class.php3>

Responsables locaux FFO et clubs d'Othello

Vous trouverez ci-dessous la liste (provisoire) des responsables locaux de la FFO ainsi que des animateurs de clubs d'Othello. Merci de nous aider à la tenir à jour et de nous signaler tous les changements.

Un club est repéré par le signe ➔ et quand les horaires, ou le lieu de réunion, ne sont pas précisés, vous les obtiendrez en joignant directement le responsable. Vous désirez créer un club, devenir responsable local FFO ? Écrivez à FFO (Clubs), B.P. 383, 75626 PARIS Cedex 13.

Un club existe dès lors que des joueurs se réunissent dans une ville. Il suffit d'avoir un local, éventuellement votre logement et la FFO peut vous prêter des jeux.

- Base de parties, classement, ➔ **Club de Rennes**
agenda, photos...
La page web de la FFO est
à l'adresse : <http://www.othello.fr.st>
- Dominique Scherno
49 rue de Bourgogne
21000 **DIJON**
- Paul Ralle
☎ 05 46 38 55 48
13 rue de l'électricité
17200 **ROYAN**
- Bruno de la Boisserie
☎ 02 32 38 40 01
3 rue François Millet
27180 **ST SÉBASTIEN DE MORSENT**
- ➔ **Club de Brest**
Contact : MC. Torri
☎ 06 71 66 28 22
- ➔ **Bruno Draper**
☎ 05 62 74 09 14
31000 **TOULOUSE**
- David Sahli
☎ 05 56 40 36 80
Résidence Ronceval
3 rue Francisco Goya
33150 **CENON**
david.sahli@worldonline.fr
- Serge Poirier
☎ 02 99 60 94 21
35 rue des Méliers
35650 **LE RHEU**
- Jean-Manuel Mascort
☎ 03 44 54 08 62
8 Grande Rue
60810 **RULLY**
- Philippe Juhem
☎ 03 88 36 80 13
7 rue du Parchemin
67000 **STRASBOURG**
- ➔ **Club de Strasbourg**
Contact : P. Juhem
☎ 03 88 36 80 13
juhem@club-internet.fr
- ➔ **Paul Freyss**
☎ 03 89 46 17 80
18 rue de la Banlieue
68110 **ILLZACH**
- Guillaume Largounez
☎ 04 72 43 06 58
- ➔ **Club de Lyon**
Contact: Guillaume Largounez
☎ 04 72 43 06 58
lyonpio2001@aol.com
- ➔ **Club Multijeux de Haute-Savoie**
Le jeudi de 19h à 21h
MJC de la Roche sur Foron
287 av. Jean Jaurès
74800 **ROCHE / FORON**
Contact : Sylvia Lanovaz
☎ 04 50 25 54 30
- ➔ **Club Normale Sup Paris**
Le mardi à 20h30
45 rue d'Ulm
75005 **PARIS**
Contact : Marc Tastet
☎ 01 40 44 03 95
marc.tastet@free.fr
- Stéphane Nicolet
☎ 01 43 72 53 55
24 rue Titon
75011 **PARIS**
- Christophe Cervantes
☎ 04 90 32 43 23
2 impasse Jean Dorat
84130 **LE PONTET**
- Sylvain Quin
☎ 05 49 59 06 87
68 bd du Pont-Achard
86000 **POITIERS**
- Élie Cali
☎ 01 48 25 43 01
appt. 231
9 rue de Sèvres
92100 **BOULOGNE**
- ➔ **Tart'en Pions**
Café-Jeux sans alcool
Club Multijeux
Le mercredi de 14h à 22h,
le jeudi et le vendredi de
16h à 22h, le samedi
de 19h à 23h30 et
le dimanche de 14h à 20h
Square Denis Papin
rue Denis Papin
92700 **COLOMBES**
☎ 01 47 82 46 38
Bus 164, arrêt Félix Faure,
SNCF Gare des Vallées
- ➔ **Clubs sur Internet :**
www.vog.ru
(anglophone)
www.zonejeux.com
(francophone)
- ➔ **Club minitel : 3614 ALP2**
- Denis Scheidecker
☎ 03 26 47 21 90
8 rue David
51100 **REIMS**
- ➔ **Club de Reims**
Contact : D. Scheidecker
☎ 03 26 47 21 90
- ➔ **Association IGOR**
(igor.outness.net)
Guilain Dorsimont
☎ 03 20 20 90 00
dogx@free.fr
Maison des associations
29 rue de Wasquehal
59491 **VILLENEUVE-D'ASCQ**
- ➔ **Thierry Gruson**
B2-26 rés. Anne Franck
rue des Résistants
59840 **PÉRENCHIES**

FF 66

BULLETIN D'ADHÉSION À LA FFO

Oui, je désire adhérer pour un an à la Fédération Française d'Othello, adhésion incluant quatre numéros de *Fforum*.

Adulte : 23 € Moins de 18 ans : 15 € Résident à l'étranger : 27 €

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Téléphone :

Date de naissance : .. / .. / .. Email :

Date et signature : Profession :

Agenda

PAYS-BAS CHAMPIONNAT DU MONDE

du jeudi 7 au samedi 9 novembre 2002

Lieu du tournoi : Amsterdam, Pays-Bas

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI C DE LYON

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, Maîtres et Grands-Maîtres et aux joueurs ayant un classement supérieur à 1800 dans *Fforum 66*.

Samedi 9 novembre 2002 à 14h

Lieu du tournoi : Association Firmament,
130 avenue Berthelot, 69007 Lyon

Informations : Laurent Pélissier ☎ 04 78 61 28 55

Participation aux frais : 4 €

FRANCE TOURNOI B DE RENNES

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, aux Maîtres et Grands-Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 66*.

Samedi 16 novembre 2002 à 14h

Lieu du tournoi : MJC La Paillette,
8 rue du pré de Bris, Rennes

Informations : Serge Poirier ☎ 02 99 60 94 21 (D)

FRANCE FINALE DU GRAND PRIX 2002

Préqualificatif pour le championnat du Monde 2003
Tournoi sur invitation, réservé aux six premiers joueurs humains français au classement du Grand Prix de France arrêté le 15 novembre 2002.

Samedi 30 novembre et
dimanche 1^{er} décembre 2002

ITALIE TOURNOI INTERNATIONAL DE MILAN

Premier tournoi du Grand Prix d'Europe 2003
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2003
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 7 et dimanche 8 décembre 2002

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

La participation aux tournois organisés
en France est gratuite, sauf mention contraire.
Retrouvez l'agenda sur www.othello.fr.st

FRANCE TOURNOI B DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs et Grands-Maîtres et aux huit premiers joueurs français officiels du classement publié dans *Fforum 66*.

Dimanche 15 décembre 2002 à 14h

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI DE NOËL DE PARIS

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 21 décembre 2002 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI PRÉQUALIFICATIF DE PARIS

Préqualificatif pour le championnat du Monde 2003
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 11 et dimanche 12 janvier 2003

Préinscription obligatoire auprès de la FFO

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI C DE PARIS

En 5 rondes de 2x20mn, ouvert à tous sauf aux ordinateurs, Maîtres et Grands-Maîtres et aux joueurs ayant un classement supérieur à 1800 dans *Fforum 66*.

Dimanche 12 janvier 2003 à 14h30

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

FRANCE TOURNOI ILE DE FRANCE 1

En 5 rondes, ouvert à tous.

Samedi 25 janvier 2003 à 13h45

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67

ANGLETERRE TOURNOI INTERNATIONAL DE CAMBRIDGE

Deuxième tournoi du Grand Prix d'Europe 2003
Préqualificatif pour le championnat du Monde 2003
Tournoi en 11 rondes, suivies d'une finale.

Samedi 8 et dimanche 9 février 2003

Informations : contacter la FFO ☎ 01 56 56 07 67